1

LA SERPE IN SENO

FABIO RAMPININI

imperium

libri NOSTRI

libri
NOSTRI

Dedico questo volume a mia moglie e mio figlio,
i quali hanno contribuito,
l'una volontariamente e l'altro inconsapevolmente,
a donarmi la forza di portarlo a termine.

Ringrazio lo staff e gli utenti di Librogame's Land che con i loro utili consigli hanno contribuito attivamente alla riuscita del presente volume. In particolar modo meritano menzione Davide Bonvicini per il suo essenziale e impagabile lavoro di editing, e Massimiliano Amadesi per le superbe illustrazioni che costellano quello che mi auguro possa essere una piacevole avventura per voi lettori.

© 2012, Fabio Rampinini per il testo
© 2012, Massimiliano Amadesi per le illustrazioni
© 2012, Luca Tarlazzi, *Accampamento romano*,
www.lucatarlazzi.com, per l'illustrazione di copertina
2012, Librogame's Land – www.librogame.net
Progetto grafico della copertina a cura di Dragan
Copertina stampabile a cura di Lucky
Impaginazione a cura di Dirk06

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

LA SERPE IN SENO

FABIO RAMPININI

Illustrato da Massimiliano Amadesi

librogame'sLAND

www.librogame.net

L'IMPERO TI ATTENDE …

Prima di iniziare l'avventura dovrai stabilire i punteggi iniziali che determinano le tue caratteristiche. Essendo un soldato romano la tua principale abilità è quella del combattimento ma la tua devozione verso gli dei fa sì che tu possa contare anche sul loro appoggio.
Dovrai determinare i punteggi di Forza, Vita, Destrezza e Aiuto Divino, riportandoli sulla Pergamena di Viaggio che troverai più avanti. Registrerai qui tutte le variazioni delle suddette abilità nonché il tuo equipaggiamento.

Caratteristiche

Le caratteristiche fisiche di base che identificano il tuo personaggio sono Forza, Vita e Destrezza, mentre la tua sinergia divina verrà stabilita dall'Aiuto Divino.
La **Forza** indica la tua capacità nell'arte del combattimento con la spada, arma per la quale sei stato addestrato sin da giovane.
La **Vita** indica la tua robustezza fisica e maggiore sarà questo punteggio, maggiori saranno le tue possibilità di rimanere vivo.
La **Destrezza** indica invece la tua sveltezza nei movimenti, sia quando si tratta di schivare un colpo sia quando si tratta di muoverti furtivamente tra la gente.
La caratteristica **Aiuto Divino** indica il numero massimo di medaglioni (vedi più avanti il capitolo I

Medaglioni) che potrai portare con te durante l'avventura.
Per quanto riguarda il tuo punteggio di Vita, esso viene determinato dal lancio di un dado, al quale dovrai aggiungere 14.
Ognuna delle rimanenti caratteristiche ha invece i seguenti valori base e massimi:

Forza	(base 6 – max 12)
Destrezza	(base 6 – max 12)
Aiuto Divino	(base 2 – max 10)

Per stabilire quali sono i tuoi punteggi iniziali dovrai aggiungere, suddividendoli come credi, ulteriori 12 punti tra i valori base, senza mai superare il valore massimo di ogni singola caratteristica.
Munisciti di gomma e matita poiché nel corso dell'avventura questi tre punteggi varieranno continuamente. In ogni caso essi non potranno mai superare il valore del tuo punteggio iniziale, se non diversamente precisato dal testo.

Prova la Destrezza

Peregrinando incontrerai delle situazioni dove dovrai dimostrare la tua capacità in alcune abilità quali sveltezza, rapidità e intrusione. In queste situazioni ti verrà chiesto di provare la tua Destrezza. Non dovrai fare altro che lanciare due dadi. Se il totale è uguale o inferiore al tuo punteggio di Destrezza la prova è superata. Se il punteggio è superiore, la prova è fallita e sarai penalizzato di conseguenza. Ogni volta che

proverai la Destrezza, indipendentemente dal risultato ottenuto, il suo valore complessivo diminuirà di 1 punto.

Combattimento

Durante l'avventura avrai modo di imbatterti in numerosi scontri armati. Per condurre il combattimento dovrai comportarti come specificato di seguito. Ogni volta che ti si presenterà uno scontro ti verranno riferiti i punteggi di Forza e Vita del nemico. Riportali nelle relative caselle incluse sotto la voce "Avversari".
L'esecuzione del combattimento si svolge seguendo questi passi:
1 - Tira due dadi per l'avversario e poi somma il suo punteggio di Forza. Il totale indica la sua Potenza d'Attacco.
2 - Tira due dadi per te e somma la tua Forza. Il totale stabilirà la tua Potenza d'Attacco.
3 - Se la tua Potenza d'Attacco è superiore a quella dell'avversario significa che l'hai ferito: vai al punto 6.
4 - Se la Potenza d'Attacco dell'avversario è superiore alla tua significa che ti ha ferito: procedi al punto 7.
5 - Se la vostra Potenza d'Attacco è pari riparti dal punto 1.
6 - Hai ferito l'avversario: diminuisci di 2 i suoi punti Vita e riprendi dal punto 1.
7 - Sei stato ferito dall'avversario quindi riduci di 2 i tuoi punti Vita e riprendi dal punto 1.
Il combattimento termina con la morte di uno dei due contendenti, che si verifica quando i punti Vita scendono a 0 oppure ad un valore inferiore.

Equipaggiamento

Inizi la tua avventura con quello che può possedere un soldato semplice ausiliario: indossi una tunica sormontata da una lorica in cuoio a coprire il busto, e delle classiche calighe ai piedi, mentre un elmo italico ti proteggerà durante i combattimenti. La spada penzolante al tuo fianco è appesa a una cintura di cuoio usurata che sostiene anche una sacca con tutti i tuoi averi: 25 denari d'oro, 1 razione di cibo, composta da carne secca, e del silfio, un'erba curativa, sufficiente per 5 utilizzi.
Puoi mangiare la razione di cibo in un qualsiasi paragrafo che non preveda un combattimento, nel qual caso recuperi 5 punti Vita; potrai utilizzare il silfio seguendo le stesse modalità del cibo ma, ogni dose, ti farà recuperare solamente 3 punti Vita. Ricordati che in qualsiasi caso non potrai mai superare il tuo punteggio iniziale di Vita.
Porti sempre con te anche una particolare Pietra Divina, regalo d'infanzia del tuo istruttore militare Metello, che ti permette di metterti in contatto con le divinità e richiedere un loro intervento (vedi la sezione Oracolo degli Dei).

I Medaglioni

Essendo un milite assiduamente devoto agli dei ricevi da loro alcuni sussidi durante le tue imprese. I medaglioni divini, che potrai recuperare anche durante lo svolgimento dell'avventura, ti possono fornire un aiuto da parte degli dei, a volte essenziale per

sconfiggere un nemico o per uscire da una situazione difficile.
Stringendo nel palmo un medaglione, ed usando la tua forza di volontà, puoi entrare in contatto con le divinità ed ottenere il loro aiuto. Ognuna di loro offrirà dei differenti ausili, secondo le proprie caratteristiche, e starà a te stabilire quale chiamare in soccorso, in relazione alle difficoltà che incontrerai.
Sin dall'inizio dell'avventura porterai con te un numero di medaglioni pari alla cifra che definisce la tua caratteristica Aiuto Divino. Nel caso dovessi trovare altri medaglioni lungo il tragitto, e non dovessi avere ulteriore spazio libero, potrai sempre sostituirli, senza mai superare la quantità massima stabilita.
Sarà sempre il testo ad indicarti quando utilizzare i medaglioni, con l'unica eccezione per il medaglione di Nettuno (vedi più avanti). Valuta attentamente quali possedere e non dimenticarti che puoi usufruire di un solo medaglione per ogni singolo combattimento, utilizzandolo sempre prima dello stesso, dopodiché il medaglione si frantuma fra le tue mani e diventa inutilizzabile.
Nel caso si dovessero presentare combattimenti con più avversari sarà sempre il testo ad indicarti il comportamento da tenere.
Puoi scegliere anche più medaglioni dello stesso tipo e, dopo averli selezionati, riportali sulla "Pergamena di Viaggio" nella casella "Medaglioni". Ricordati inoltre di cancellarli una volta impiegati.
Di seguito trovi le varie tipologie e le loro finalità:

-*Medaglione di Cerere*: recuperi dei punti Vita, sottraendoli all'avversario, pari al lancio di un dado.

-*Medaglione di Diana*: l'avversario perde 2 punti Forza per 3 turni di combattimento. Funziona solo con gli animali.

-*Medaglione di Giove*: si libera una saetta dal cielo che toglie un numero di punti Vita al tuo avversario pari al lancio di un dado + 2.

-*Medaglione di Marte*: l'avversario perde 2 punti Forza per 3 turni. Funziona solo con i nemici umani.

-*Medaglione di Mercurio*: velocizza le movenze permettendoti di passare inosservato o di sottrarre oggetti senza essere scoperto.

-*Medaglione di Nettuno*: ti permette di camminare sopra l'acqua e di rimanere in apnea per un breve periodo. In alternativa, nei paragrafi che non prevedono un combattimento, puoi utilizzarlo a tua discrezione per far comparire una sorgiva rinfrescante, le cui acque ti permetteranno di guadagnare 2 punti Vita.

-*Medaglione di Plutone*: indebolisce l'avversario togliendogli 2 punti Forza per tutta la durata del combattimento. Funziona solo con spiriti e non morti.

-*Medaglione di Saturno*: ferma il tempo per un breve periodo.

-*Medaglione di Venere*: vieni dotato di grande carisma per convincere gli altri ad eseguire il tuo volere.

-*Medaglione di Vulcano*: una vampata di fuoco si materializza dal terreno togliendo un numero di punti Vita al nemico pari al lancio di due dadi. Non funziona contro spiriti e non-morti.

L’Oracolo degli Dei

Non hai mai conosciuto i tuoi veri genitori e hai sempre sostituito le loro cure facendo affidamento sulla benevolenza degli dei, producendo numerose offerte. Il tuo rapporto idilliaco con il pantheon romano mostra la sua utilità durante quest’avventura permettendoti di fare affidamento su un loro intervento terreno denominato “Oracolo degli Dei”.
Puoi metterti in contatto con loro tramite la Pietra Divina che porti sempre tra i tuoi oggetti personali. L’effetto sviluppato da questa richiesta d’aiuto è ben più potente di quello dei medaglioni, e proprio per questo ne potrai usufruire solo una volta durante l’arco dell’intera avventura. Potrai utilizzarlo prima di qualsiasi combattimento, a tua discrezione, senza aspettare che il testo te ne dia la possibilità.
NOTA BENE: se utilizzerai l’Oracolo prima di un combattimento non potrai utilizzare in simultanea alcun medaglione.
Solo in alcuni combattimenti non potrai farne uso ed in questi casi verrà specificato dal testo stesso. Fai attenzione però perché in alcune circostanze gli dei non saranno particolarmente benevoli nei loro interventi e rischierai qualcosa anche tu stesso.
Per vedere cosa ti riserva l’Oracolo degli Dei dopo averne deciso l’utilizzo, dovrai lanciare due dadi e poi consultare l’elenco che segue. Qui vengono riportati i risultati del tiro e le conseguenze per te ed il tuo avversario:

2 - Ti concentri duramente ma il richiamo divino fallisce. Perdi 1 punto Forza per la durata del

combattimento.

3 - Entrambi perdete punti Vita. L'avversario 3 e tu 2.

4 - Entrambi perdete punti Vita. L'avversario 4 e tu 1.

5 - Entrambi perdete punti Vita. L'avversario 5 e tu 1.

6 - L'avversario perde 6 punti Vita.

7 - L'avversario perde 6 punti Vita e 1 punto Forza per il resto del combattimento.

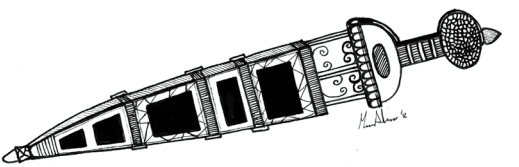
8 - L'avversario perde 7 punti Vita.

9 - L'avversario perde 7 punti Vita ed 1 punto Forza per il resto del combattimento.

10 - L'avversario perde 6 punti Vita e 2 punti Forza per il resto del combattimento.

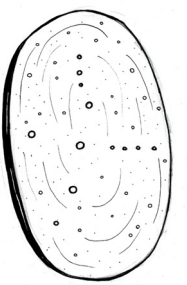
11 - L'avversario perde 4 punti Vita e 3 punti Forza per il resto del combattimento.

12 - Il cielo si apre e un vortice si abbatte sul tuo avversario: procedi come se avessi vinto il combattimento.



Punti Passato

Privato sin da giovane della figura materna e paterna, sei stato abbandonato all'accademia militare di Metello Claudio, assimilando la tecnica militare che ti ha permesso di svolgere la professione di soldato nel prestigioso esercito romano.
Metello stesso ti ha accennato qualche fugace notizia su coloro che ti hanno messo al mondo, ma non sei riuscito a farti un'idea chiara del tuo passato, e il tuo addestratore risulta essere sempre elusivo riguardo all'argomento.
Sembrerebbe che tuo padre ti abbia affidato a lui prima di morire durante uno scontro lungo i confini romani nel nord dell'Impero. Non sai che fine abbia fatto tua madre, nemmeno se possa essere ancora viva.
Durante lo svolgimento della tua missione scoprirai alcuni indizi che potranno accennarti qualcosa sulla tua infanzia, accumulando dei Punti Passato. Sarà il testo ad assegnarteli e, al termine dell'avventura, relativamente a quanti punti avrai raggranellato, potresti scoprire maggiori dettagli riguardo alla tua gioventù, che contribuiranno a dissipare le nubi nelle quali è avvolta.



Note

I personaggi con i quali interagirai in questo librogioco sono tutti frutto della fantasia dell'autore.
Potrà capitare che nella narrazione vengano menzionati personaggi storici realmente esistiti, con i quali non verrai mai a contatto, limitandoti ad osservarli o a sentirne parlare.
L'ambientazione invece è basata sulla reale situazione storica del *limes* dacico, nel periodo in questione.
Per mantenere un certo realismo si è deciso di utilizzare le unità di misura in vigore nel II secolo d.C. presso l'impero romano.
Troverai le equivalenze, così come i termini specifici, nel Glossario, nelle ultime pagine del libro.

Finale multiplo

Questa avventura, di fatto, ha due finali alternativi. In ambo i casi raggiungerai lo scopo primario ma in uno dei due potrai portare a termine una vittoria più completa, realizzando anche lo scopo secondario. Sia che tu raggiunga solo uno, o ambo gli obiettivi, riceverai dei premi che potranno tornarti utili nell'avventura seguente.
Nel caso tu non fossi soddisfatto di aver raggiunto l'obiettivo parziale potrai sempre ricominciare dall'inizio alla ricerca della vittoria totale.

LEG·IV
FLAVIA·FELIX

PERGAMENA DI VIAGGIO

Forza
Max: 12
Iniziale:

Vita
Max: 24
Iniziale:

Destrezza
Max: 12
Iniziale:

☐ Oracolo Degli Dei

Aiuto Divino:

Medaglioni:

- I
- II
- III
- IV
- V
- VI
- VII
- VIII
- IX
- X

Denari d'oro:
25

Punti Passato:

Oggetti:

Note:

LISTA DEI COMBATTIMENTI

I AVVERSARIO: FORZA: VITA:	VII AVVERSARIO: FORZA: VITA:
II AVVERSARIO: FORZA: VITA:	VIII AVVERSARIO: FORZA: VITA:
III AVVERSARIO: FORZA: VITA:	IX AVVERSARIO: FORZA: VITA:
IV AVVERSARIO: FORZA: VITA:	X AVVERSARIO: FORZA: VITA:
V AVVERSARIO: FORZA: VITA:	XI AVVERSARIO: FORZA: VITA:
VI AVVERSARIO: FORZA: VITA	XII AVVERSARIO: FORZA: VITA

INTRODUZIONE

Germania Inferiore – Anno 70 d.C.

Mentre l'occhio infuocato della foresta batava osserva il cielo stellato, le urla e il clangore degli scontri armati, soffocati dal crepitio delle fiamme, annunciano un triste mattino di dolore.
Il villaggio barbaro sul *limes* settentrionale verrà spazzato via senza alcuna pietà entro l'alba. Ogni capanna sarà rasa al suolo. Nessuna eccezione. Questo è il potere di Marte, il cui braccio terreno è l'esercito romano.
La cavalleria ausiliaria è libera di operare, ora che la linea difensiva primaria è stata falcidiata dai giavellotti romani e dalla pioggia di frecce dei retrostanti arcieri.
"Salvate solo gli uomini migliori!"
Questo è il comando che il centurione Plinio impartisce ai cavalieri, prima che venga estinta l'ultima fiammella della ribellione batava nella Germania inferiore.
Il comandante rimane al suo posto mentre osserva dignitosamente la caduta del villaggio.
Il suo candido cavallo sussulta al frastuono proveniente dalle ultime abitazioni che oppongono resistenza.
Smontato dal suo fedele compagno, il centurione muove qualche passo in avanti, attraverso il fumo che impedisce una vivida visione del teatro bellico, inalando il profumo acre della vittoria.
Tenendo prudentemente la mano sull'elsa si avventura oltre la cortina, ma, non appena messo piede oltre l'angolo del primo edificio, probabilmente una stalla a

giudicare dagli equini rimasti tragicamente intrappolati all'interno, un'ombra fugge a lato di un cadavere carbonizzato.
L'aggressore deve essere sfuggito al rastrellamento e ora sferra il suo disperato attacco direttamente al vertice della legione, il suo comandante.
La disciplina e l'organizzazione della scuola militare romana ha ben presto la meglio sul vigore e l'audacia espressa dal valoroso barbaro.
Lo scambio di colpi viene interrotto dal gemito straziante del guerriero batavo che cade nella polvere.
Gli occhi privi di vita sono rivolti al cielo, mentre la freccia che gli ha trapassato il cuore sporge dal petto, intrisa di un rosso purpureo, simbolo di nobiltà.
Con affanno il centurione lancia un'occhiata in lontananza, ringraziando con un cenno del capo l'arciere che ha abbattuto prontamente l'aggressore.
Tosto un bambino sbuca da una delle poche abitazioni rimaste intatte lanciandosi in lacrime verso il cadavere trafitto.
Il pianto disperato di un fanciullo chinato sopra il padre inerme, dinanzi allo sguardo austero del comandante, fa da cornice alle urla di vittoria dei legionari.
La gloria di Roma è stata ancora una volta onorata...

Dacia Occidentale – Anno 101 d.C.

"Sellate il mio cavallo, voglio ispezionare il campo!" urla Plinio nella fredda alba dacica.
Lo scalpiccio prodotto dagli zoccoli del destriero del prefetto, a contatto con il terreno gelato, ti desta da un breve sonno, mentre a fatica riesci a focalizzare il luogo in cui ti trovi.

Caio Baebio è il tuo nome. I tratti nordici che ti contraddistinguono ti sono valsi il soprannome di Germanico tra le mura dove sei militarmente cresciuto.
Il ricordo dei tranquilli risvegli alle porte di Roma, nella scuola militare di Metello Claudio, sembrano così lontani, sebbene tu sia impegnato negli scontri solo da un paio di mesi.
Abitualmente prestavi servizio come scorta armata ai consoli o durante le numerose manifestazioni ludiche lungo le ammirevoli vie dell'Urbe.
Il richiamo verso il confine orientale dell'impero è arrivato come un fulmine a ciel sereno. Metello ha annunciato che, non potendo negare un favore al suo amico di vecchia data Plinio, avrebbe dovuto inviare alcuni dei suoi migliori combattenti verso il *limes* orientale. Sorprendentemente la scelta è ricaduta anche su di te.
Non che fisicamente tu non sia tra i migliori allievi, ma nei tuoi circa trentacinque anni di vita non avevi mai calcato il terreno di una reale battaglia.
La recente esperienza in Pannonia Inferiore, dove alcuni villaggi sono insorti contro i manipoli romani collocati a ridosso del Danubius, ti ha insegnato la vita sul fronte bellico, forgiando la tua già invidiabile tempra.
Pochi giorni dopo il ristabilimento dell'ordine, il prefetto Plinio, e con esso il manipolo ausiliario sotto il suo comando, è stato spostato a sud-est, a seguito delle manovre tattiche indicate dallo stesso imperatore Ulpio Traiano. Avete dunque marciato verso meridione affrontando estenuanti tragitti notturni, attraverso sentieri acquitrinosi, dove le note vie lastricate romane ancora non allietano il cammino, riunendovi in seguito

alla IV legione Flavia, di stanza in Dacia, a ridosso del fiume Tibiscus.
Il giovane tribuno Sextus Magnus, che sta conducendo le operazioni belliche ormai da mesi, sarà supportato ora dall'esperienza in campo militare del veterano Plinio e dai suoi ausiliari.
La situazione qui in Dacia è molto cambiata dall'avvento del princeps iberico e la condizione di stasi lasciata da Domiziano sta per essere rivoluzionata.
Traiano vuole definitivamente assoggettare i daci ed il loro re Decebalo, espandendo ulteriormente i confini dell'impero, cosicché le numerose miniere d'oro daciche possano immettere ulteriore ricchezza nell'ombelico del mondo.

Tirando un sospiro ti desti nelle gelide ore del mattino.
E' un ambiente umido e poco confortevole quello che trovi risvegliandoti ancora stremato dalla marcia dei giorni precedenti.
Con uno sforzo estremo ti sollevi dal tuo scomodo giaciglio, frusciante a ogni tuo movimento, e dando uno sguardo all'interno della tenda noti di essere l'unico tra i presenti a esserti destato.
Controlli velocemente che la tua spada e la cesta contenente i viveri siano al loro posto e ti avvii verso l'uscita dell'alloggiamento cercando qualcosa da mettere sotto i denti di più saporito del solito pane, formaggio e carne secca che compongono i tuoi pasti saltuari da ormai un mese.
Scostando il pesante telone di pelle che copre l'ingresso della tenda abbandoni l'aria densa e soffocante per inalarne invece una frizzante. Un gradevole odore proviene da pochi passi più in là, dove un decurione sta

alacremente mescolando una sostanza giallastra che ribolle all'interno di un pentolone di rame. La minestra di legumi non è mai stata il tuo piatto preferito ma potrebbe aggiungere del sapore a quelle gallette di pane scipite che accompagnano la vita di ogni soldato romano.
L'alba non ha ancora completamente spodestato le tenebre e, trascinandoti sulle tue calighe per il terreno umido, provi ad avvicinarti al gruppetto di militi riuniti attorno al fuoco.
"Alt!" ti intima con ghigno beffardo un omone in una divisa sudicia da ufficiale. La sua lorica di bronzo tirata a lucido ti acceca, riflettendo i primi raggi del mattino.
"Dove credi di andare? Se voi ausiliari credete di poter usufruire del nostro cibo vi sbagliate di grosso! Dietrofront!"
La sua arroganza abbinata al tuo appetito ti fa quasi rispondere a tono; ma per fortuna, sopravanza la lucidità evitandoti una probabile zuffa.
Queste differenziazioni all'interno dell'esercito non cesseranno mai di esistere ed evidentemente il banchetto non è aperto a voi ausiliari.

Torni sui tuoi passi mentre la prima luce del mattino inizia a svelarti la composizione del campo. Sei giunto qui nel buio della notte, condotto direttamente verso la tenda alla quale è stato assegnato il tuo manipolo, senza poter conoscere a fondo il luogo. In realtà non conosci appieno nemmeno i tuoi commilitoni, poiché molti di loro sono confluiti verso quest'accampamento dalle aree perimetrali.
Comunque sia, il decurione di poco fa potrà impedirti di avere accesso al cibo ma non di curiosare tra le vie

del campo.
La luce è ancora fioca ma illumina quanto basta per vedere una delle entrate, non molto distante dalla tenda nella quale hai passato la notte. Si tratta della Porta Sud, ne sei certo. Hai udito una delle guardie annunciarlo durante il vostro arrivo notturno. Alcuni carri di modeste dimensioni, carichi di merci, vi stanno passando attraverso. Approfittando dello spiraglio creato dall'apertura delle porte, scruti l'ambiente esterno. Con la fresca brezza che ti sfiora le guance noti che al di fuori dell'alta palizzata, posta sul terrapieno che delimita il campo, si erge un'immensa e fitta foresta. Un dedalo arboreo che fornirà sicuramente ampio riparo per le imboscate tese dai barbari agli ordini di Decebalo.
Girando su te stesso vedi, situata nel cuore del campo, una torretta che sovrasta tutta l'area. Alcune sentinelle munite di arco e frecce controllano la situazione senza tregua, pronte a dare l'allarme in caso di attacco imminente.

In posizione defilata verso occidente, lungo la palizzata di confine, si trova una tenda molto più ampia delle altre, di forma rettangolare. Gli spessi tendaggi in lino che la compongono sono finemente decorati con bordi purpurei. Dei cordoni dorati adornano inoltre l'ingresso. Senza dubbio si tratta dell'alloggiamento che ospita l'*aedes*, l'area sacra militare. Il bagliore interno rivela le ombre sfumate di alcuni personaggi, nonché le sagome squadrate delle are. Sei sempre stato devoto agli dei, i quali ti hanno aiutato non poco durante i momenti peggiori, esaudendo molto spesso le tue richieste, bilanciate da laute offerte.

Non hai mai conosciuto i tuoi genitori ma tuo padre, secondo quanto ti ha narrato Metello, prima di andarsene ti ha fatto dono di una Pietra Divina, con la quale hai la possibilità di fare affidamento sulle divinità nei momenti di reale bisogno.
Il rapporto con gli dei rappresenta dunque in qualche modo anche un collegamento con tuo padre, che rimane l'unico legame con il tuo oscuro passato.
Per quanto tu possa ricordare, hai sempre vissuto nel campo di addestramento militare, nei sobborghi dell'urbe e riguardo al tuo passato devi fare affidamento sulle laconiche informazioni fornite da Metello Claudio.
Appartieni alla gens Baebia, famiglia di censori, dei quali sfortunatamente non hai mai conosciuto alcun membro. Secondo Metello stesso la "B" stilizzata che risalta tatuata sul tuo braccio destro ne sancirebbe l'appartenenza. Tra i soldati della scuola non hai mai notato altri segni riconoscitivi di questo tipo, a parte naturalmente per gli schiavi, presenti in gran numero.
La cosa ti ha sempre insospettito ma non gli hai mai dato molta importanza, sebbene tu non abbia mai cessato di analizzare la veridicità delle asserzioni di Metello.

Un tuono in lontananza ti riporta alla realtà, mentre il crescente vociare, accompagnato dal rumore diffuso di ferraglie, avverte che il campo si sta destando.
Presto sarà convocata l'adunata nell'apposito spiazzo al centro dell'accampamento: qui sarà organizzato l'attacco all'insediamento dacico oltre il fiume.
La legione dell'imperatore Traiano si unirà alla vostra soltanto la mattina seguente, per condurre un attacco

congiunto verso Sarmizegetusa, il cuore della Dacia. L'indomani potrebbe anche essere troppo tardi e sarà certamente saggio assicurarsi l'aiuto degli dei per l'imminente battaglia.
Il gelido vento che soffia da oriente ti spinge ad accelerare il passo verso l'area votiva. Vai al paragrafo **1**.

1

L'odore acre degli incensi ti avvolge, mentre ti avvicini all'entrata del tempio. Ai lati dell'ingresso stazionano due guardie armate di lance, una delle quali sostiene il vessillo purpureo battente l'immagine leonina della IV Legione Flavia Felix: sorvegliano uno scrigno, destinato probabilmente alle offerte per l'*aedes*. Conosci il passato di questa legione e delle sue gesta sul confine orientale dell'Impero, e sei fiero di esserti unito ad essa come ausiliario.

Ti accingi a varcare la soglia, aspettandoti di essere fermato per essere interrogato o perquisito, ma non è così. La guardia alla tua destra ti scruta rapidamente dall'alto in basso con fare altezzoso e ti lascia passare.

All'interno tre bracieri di bronzo, illuminano la parte centrale dell'immenso tendone sacrale. Di fronte si trovano le rispettive are di forma quadrangolare, dedicate ad altrettante divinità. Distingui chiaramente sul monolite centrale, molto più alto rispetto ai due laterali, l'epigrafe relativa a Giove. Le are minori sono invece dedicate a Cerere e Marte.

Sul lato orientale del tendone, quasi completamente avvolti dall'oscurità, due personaggi in tuniche bianche discutono sottovoce. Sulle panche di legno situate nei pressi dell'ara di Marte siedono due miliziani. Le loro vesti sono sgualcite e infangate. Assorti in preghiera, sembrano non aver notato il tuo ingresso.

Un sussurro proviene dalla tua destra, richiamando la tua attenzione.

"Pss... pss… soldato! Di qua!" Ti giri verso il lato occidentale e noti che, oltre un bancone completamente ricoperto da oggetti vari, amuleti e flaconi, un individuo attempato ti sta facendo cenno di avvicinarti: si tratta di

un sacerdote. L'uomo ha una barba bianca e liscia, lunga fino alla cintola, e la veste di seta blu che indossa è decorata con bordi dorati.
Se vuoi avvicinarti agli uomini nella penombra vai al **123**. Se invece vuoi sederti al fianco dei miliziani in preghiera vai al **57**; in alternativa puoi accettare l'invito dell'intraprendente sacerdote andando al **92**.

2

Cerchi freneticamente la razione. Ti duole doverla sacrificare in questo modo, ma potrebbe essere un buon metodo per evitare di ritrovarsi con un morso sul polpaccio. Lanci un trancio di carne secca ed il cane istintivamente la segue. La ingurgita avidamente: il trucco ha funzionato. Ricordati di eliminare dalla Pergamena di Viaggio la tua razione di cibo.
Il cane ha divorato i tuoi alimenti e sembra soddisfatto. Non stai certo a sprecare il tuo tempo osservandolo mentre uggiola in cerca di altro cibo, e ti precipiti all'interno dell'abitazione. Vai al **33**.

3

Estrai il medaglione e ti concentri al meglio per chiamare in tuo aiuto la divinità dai piedi alati.
Un'ondata di calore si sprigiona dal manufatto: le persone che animano l'area diventano semplici ombre che scorrono a rilento lungo il tuo percorso. Giunto nei pressi del calderone, afferri con veemenza la mano di Alsir.
Sei arrivato troppo tardi, però. Proprio in quel momento le fiamme stanno avvolgendo la missiva portando con loro il messaggio segreto.
Il dace ti scruta ora sogghignando mentre il tuo braccio trema dall'ira.
"Lasciami, lurido mercenario!" Alsir si libera dalla tua presa con un possente strattone. "Hai avuto coraggio a metterti contro di me, devo ammetterlo, ma a quanto pare non ti è bastato. Salutami il tuo caro prefetto quando tornerai all'accampamento, ti prego..."
Lo osservi mentre si allontana ridendo tracotante.
L'amarezza ti inchioda, immobile, a fianco del calderone che sta lentamente consumando gli ultimi lembi di quella che avrebbe anche potuto essere una prova schiacciante.
Accantoni il rammarico per l'occasione perduta e ti dirigi verso l'uscita dell'area, a nord-est. Non puoi più permetterti di perdere altro tempo.
Prosegui al **265**.

4

I due biechi figuri, dopo averti dato una dose di calci per puro divertimento, si dirigono verso l'uscita lasciandoti solo.

Più passa il tempo e più ti senti debole e rassegnato. Per quanto ti sforzi non riesci ad avere la meglio sulle corde che ti costringono immobile alla parete. È ormai tarda sera, lo intuisci dal fatto che l'unica luce che ora rischiara l'ambiente non proviene dall'ingresso, ma dal cuore della caverna.
L'alone che avanza nelle tenebre però non è una luce naturale. La profonda oscurità che domina la caverna è illuminata da sagome fluttuanti di colore ceruleo; vengono verso di te, e quando sono a pochi passi riesci a distinguere chiaramente le loriche romane ed i simboli imperiali.
Spurio non ha raccontato delle frottole. Queste sono le armate dei dannati e colui che hai dinnanzi è stato, in vita, il temibile generale romano Marcello il Grande. Sei riuscito a trovare la sua tomba!
La sua anima, come quelle della coorte che rispose al suo comando anni addietro, viene ora manipolata dai temibili sacerdoti daci.
Ora che gli spettri sono a pochi passi le vertigini ti annebbiano la vista, fino a farti perdere i sensi. Ti risvegli adagiato su una fredda lastra di granito, completamente spoglio, con mani e piedi legati. Sopra di te un braciere sostenuto da una catena di ferro arde a mezz'aria, e una strana cantilena proviene dalle tue spalle. Con estremo sforzo riesci a focalizzare una sagoma che agita le braccia, in preda ad una crisi mistica: si tratta di un kapnobatai.
Una fitta lancinante alla gamba ti fa perdere nuovamente i sensi. Ancora non riesci ad intuire quale sarà la tua fine, ma si preannuncia dolorosa. Non potrai raccontare a nessuno della sorprendente scoperta.

5

Arrivi in un corridoio ben più ampio. Il riverbero dalla tonalità gialla proviene da uno scrigno dorato, posizionato proprio al centro del passaggio. Accatastati ai lati giacciono altri bauli di legno.
La tua curiosità è attirata da quello sfavillante e ti avvicini per ispezionarlo. Sei a pochi passi dal tuo obiettivo quando un uomo sbuca dalle cataste laterali.
"Eccone un altro", dice, sogghignando, il barbuto individuo. Brandisce nella mano destra un gladio, ed un pugnale nella sinistra. Riconosci chiaramente la consunta lorica di cuoio, utilizzata dall'esercito romano. Sei disgustato da questo inetto che ha rinunciato all'orgoglio di essere un soldato romano per svolgere le sue esecrabili azioni.
Sei in un vicolo cieco, e non ti serve conferma per capire che le sue intenzioni sono le peggiori. L'unica alternativa per evitare il combattimento sarebbe l'utilizzo di un Medaglione di Saturno. Se ne hai uno e lo vuoi utilizzare vai al **107**.
In caso contrario estrai dalla cintola la tua arma e, assicurandoti che la tua lorica sia ben salda in difesa del busto, ti prepari alla difesa.

Medaglioni utilizzabili: Cerere - Giove - Marte - Vulcano

DISERTORE Forza 7 Vita 8

Se lo sconfiggi vai al **115**.

6

Ti avvicini al centro dell'area destinata agli scontri. Ti prepari stirandoti braccia e gambe, e vedi avvicinarsi il tuo primo avversario: la sorte ha pescato per te il misterioso El-Ishar.

Il suo volto è coperto quasi interamente con un velo nero che cade fino a coprire il petto. La corporatura asciutta mette in risalto l'imponente fascio di muscoli; gli occhi allungati trasmettono una tranquillità che potrebbe far abbassare la guardia ad un guerriero inesperto.

L'addestramento certosino dell'accademia ti ha forgiato anche caratterialmente, e di questo sei grato a tuo padre, il quale prima di andarsene ha pensato di indicarti una via da seguire.

El-Ishar ora si fa avanti e si china sulle gambe, in attesa della tua prima mossa.

Il combattimento si svolgerà a mani nude e quindi, per la sola durata di questo incontro, dovrai diminuire la tua Forza di 2 punti.

Il punteggio Vita per queste gare è fittizio. Non andrà ad incidere sul valore di quello che stai usando per l'avventura, che rimarrà identico a com'era prima di gareggiare.

Partite entrambi con 12 punti Vita. Non puoi utilizzare nessun medaglione e nemmeno l'Oracolo degli Dei.

Chi raggiunge 0 punti Vita ha perso il combattimento.

EL-ISHAR Forza 7 Vita 12

Se vinci verifica chi ti aspetta per la finale andando al **102**.

Se perdi vai al **266**.

7

Frughi tra i vestiti dei tre uomini e tutto quello che riesci a trovare sono 3 denari d'oro e un mazzo di chiavi. Probabilmente tra di esse sarà presente quella della botola.
Ti avvicini all'asse che occlude l'ingresso ed inizi con i tentativi. Una chiave di ferro arrugginita è quella che fa scattare la serratura.
Con estrema fatica sollevi la pesante porta di legno e ti avvii per la scalinata in pietra scendendo lentamente nell'oscurità. Vai al **70**.

8

Senza alcuna reticenza ripeti all'ufficiale ciò che ti è stato riferito nell'*aedes*.
Alla domanda di Plinio riguardo le tue fonti, però menti, asserendo di aver appreso la notizia da due mercanti che confabulavano all'interno dell'accampamento.
Il prefetto ti scruta grattandosi la barba sfatta con aria diffidente. Il suo sguardo indagatore fortunatamente si rilassa, tramutandosi misteriosamente in un cordiale sorriso. Non vuole indugiare oltre sull'argomento ma sembra stia per comunicarti qualcos'altro. Vai al **182**.

9

Proseguendo il cammino raggiungi un'area dove alcune persone sono riunite attorno ad un cerchio di pietre disposte quasi a livello del terreno. Solo quando ti avvicini capisci di cosa si tratta. Le persone recuperano acqua potabile da quello che evidentemente è un pozzo.
Nonostante i daci abbiano sviluppato un loro sistema di acquedotti riconducibile a quello imperiale, evidente-

mente in queste lande poco popolate permane il metodo antico.
Anche le donne aiutano i ragazzi a caricare le botti d'acqua sui carretti, i quali poi vengono trainati da cavalli denutriti verso il villaggio più prossimo. Evidentemente, pur avendo abbondanza di equini, preferiscono preservare i migliori esemplari per le battaglie.
Rimuginando su questo spaccato di società rurale, così lontana dalla vita dell'Urbe, osservi come il piccolo pozzo spezzi la strada in due direzioni.
Se non disponi della Pietra del Ritorno vai al **47**.
Nel caso la Pietra fosse tra i tuoi oggetti devi scegliere che direzione imboccare.
Se segui la strada di ciottoli in piano vai al **226**.
Se invece preferisci seguire il viottolo erboso che sale verso sud-ovest vai al **247**.

10

Serpeggi lungo la piccola strada sterrata, dove incroci un carretto carico di frumento, trainato da uno scarno cavallo. Un fanciullo ne tiene le redini, seguito a breve distanza da un irsuto omone, piegato sotto il peso degli arnesi che sta trasportando. Il tuo pensiero non può che volare a tuo padre; sebbene tu non abbia idea di chi fosse, non hai dubbi che sarebbe stato orgoglioso del proprio figlio, sapendolo solitario ad affrontare le mille insidie disseminate in terra dacica. L'onore di essere un soldato che serve Roma è un emozione inappagabile.
Ti soffermi a fissare le nuvole grigie all'orizzonte sotto le quali i contadini del luogo stanno lavorando i campi di grano, indifferenti alla presenza del nemico. La tranquillità con la quale accettano la tua presenza non ti stupisce più di tanto: la situazione economica sul *limes*

dacico non ha fatto altro che migliorare con l'avvento delle truppe imperiali, e questi agricoltori lo sanno bene. Coloro che vogliono Roma lontana dalla terra dacica sono gli appartenenti alla casta aristocratica.
Accantoni tutti questi pensieri e ti concentri sul percorso da seguire.
Se possiedi la Pietra del Ritorno vai al **292**. In caso contrario devi scegliere se seguire il sentiero che costeggia i campi di frumento al **204**, oppure risalire la collinetta verdeggiante al **296**.

11

Non appena rilasci il medaglione sul piatto un'aura dorata divampa dalla statua. Arretri ma non riesci ad evitare l'effusione di luce. Vieni avvolto dal bagliore e subito una sensazione di benessere avvolge le tue membra, fino a farti perdere i sensi.
Quando riesci a riaverti hai la sensazione di aver dormito per ore, e la posizione del sole te ne dà la conferma. Di qualunque divinità si tratti evidentemente non è maligna. Hai recuperato 8 punti Vita.
Torna al **245**.

12

Estrai il medaglione tenendolo stretto nel tuo palmo. Chiudi gli occhi per concentrarti nella richiesta di aiuto a Saturno ed in breve tempo i rumori della foresta cessano.
Riapri le palpebre ed i tre uomini sono immobili come statue. Approfittando dell'intervento divino, prima che l'effetto scada, ti dilegui tra gli alberi in direzione est, andando al **45**.

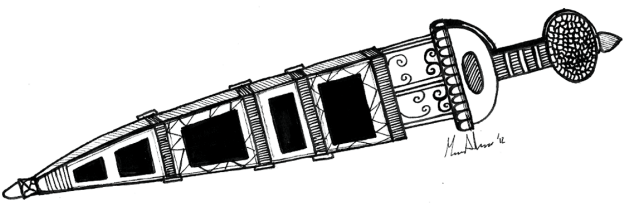
13

Estrai dalla sacca l'Ampolla Magica e non appena Marcello si fa avanti la lanci contro la sua armatura.
La boccetta va in mille pezzi, rilasciando il liquido all'esterno. Ti sposti repentinamente e riesci ad evitare il colpo che il condottiero stava per infliggerti; a pochi passi da lui lo vedi fermo sul posto, paralizzato. Pochi secondi dopo un tremolio inizia a scuoterlo prima che crolli a terra, contorcendosi dal dolore.
Il liquido ha provocato un notevole danno all'anima dannata di Marcello, ma non è stato sufficiente a metterlo fuori combattimento. A stento infatti riesce a rialzarsi e, voltatosi verso di te, ti mostra i suoi occhi fiammeggianti d'ira.
Un urlo agghiacciante riecheggia tra le ampie volte della grotta allorché Marcello, pur indebolito, riparte all'attacco. Preparati alla difesa. Non puoi utilizzare l'Oracolo degli Dei.

Medaglioni utilizzabili: Plutone.

ANIMA DI MARCELLO Forza 9

Dopo il quarto scontro vai al **291**.



14

Non appena allunghi il primo passo verso la rientranza senti il grido stridulo del proprietario del luogo. Un enorme falco sta piombando in picchiata nella tua direzione; le terminazioni dorate delle penne gli donano un aspetto regale mentre plana elegantemente verso il proprio nido.
L'approssimarsi del rapace svela la sua reale grandezza. Solo quando poggia i suoi artigli acuminati facendoli stridere sulla parete rocciosa realizzi che la sua altezza è pari alla tua.
Il lento, quanto minaccioso, passo del falco ti costringe ad indietreggiare, titubante, verso l'interno del nido.
Ti infili più profondamente nel nido cercando riparo (vai al **137**) oppure sguaini l'arma (vai al **262**)?

15

Il braccio centrale è meno esposto al freddo vento orientale, ma è anche quello che si trova a maggior distanza. Per raggiungerlo dovrai fare un salto; quest'ultimo non sarebbe molto impegnativo, ma dalla tua scomoda situazione diventa un'impresa improba.
Hai ricevuto la Benedizione del Lago?
Se la risposta è affermativa vai al **76**.
Nel caso non l'avessi ricevuta tira un dado. Se fai 1 o 2 vai al **209**, altrimenti prosegui al **345**.

16

Le tue calighe rimangono incastrate più volte nei mille tentacoli arborei del sottobosco, ma miracolosamente riesci a rimanere ritto, giungendo infine all'esterno dell'intricata selva.

Prosegui la tua corsa temendo che la fiera che ti è alle calcagna possa continuare l'inseguimento anche in campo aperto. Guadagnata la distanza di sicurezza rallenti il passo. Ti volti: non vi è più segno del tuo predatore.
Qualunque cosa fosse ha deciso di desistere.
Riprendi fiato ed aggiusti la lorica, sconnessasi durante la fuga: puoi continuare la tua marcia. Vai al **310**.

17

Un melodico cinguettio di uccelli accompagna il crepitio dell'apertura della lastra di pietra, confermando il tuo ritorno all'aria aperta. Calpesti il fogliame che tappezza il terreno assicurandoti che non vi siano trappole e muovi il primo passo in avanti.
Le lucide cortecce degli ontani, miste alle ampie chiome dei pioppi, ti celano la visuale del disco solare, situato a nord-ovest. Il sentiero prosegue in quella direzione, tagliando la rada ed umida foresta fluviale: non puoi fare altro che seguire questo cammino.
Un uomo di nome Lucio è con te? Se è così passa al **185**.
Se invece sei da solo, vai al **347**.

18

Tiri i remi in barca e ti sporgi da un lato, avendo cura di non rovesciarla.
Una volta accostato al pelo dell'acqua scorgi qualcosa al di sotto, nel luogo di provenienza delle bolle. La visuale distorta non ti permette di esserne certo, ma giureresti di aver visto un'ombra più scura risaltare contro le acque plumbee. Guardando più attentamente ne hai la conferma, e noti che questa si sta espandendo a vista d'occhio, assumendo i contorni di un serpente.
L'estrema rapidità con la quale sta risalendo in superficie non ti concede il tempo di reagire, e quando capisci di essere in pericolo è già troppo tardi.
Un tremendo scossone agita l'imbarcazione. Vai al **227**.

19

Non hai intenzione di farti mettere i piedi in testa da una barbara, e per giunta così giovane. L'orgoglio ruggisce dentro il tuo petto e ti alzi estraendo l'arma.
Sul volto della donna ora compare la preoccupazione; arretra muovendo convulsamente il forcone dinnanzi a sé. Intuisci che il pericolo è ormai cessato, e ti accontenti di uscire dal varco posteriore, oltre il vascone. Mentre la giovane continua ad allontanarsi verso il lato opposto, però, una voce ti ammonisce.
“Non andrai da nessuna parte, soldato!”
Proviene da una delle donne che erano fuggite verso l'abitazione in legno, e che ora, assieme alle sue compagne, ti sta sbarrando l'uscita. I suoi riccioli dorati non riescono a edulcorare l'odio che trasmette il suo sguardo.
Una di loro avanza rivolgendoti la parola nella tua lin-

gua.
“Ti propongo un affare, romano” dice con un ghigno ironico. “Abbandona la tua arma e noi ti renderemo salva la vita, a patto che tu svanisca il prima possibile da questo luogo. In realtà non credo che tu abbia molte altre scelte tra cui vagliare. Non è forse così?”
Tra forche e lunghi coltelli le donne sono armate fino ai denti: non sarebbe un'impresa facile uscire dal fienile. Non puoi fare altro che lanciare a terra la tua spada.
La giovane che avevi inseguito recupera l'arma che hai gettato nella polvere, biascicando qualche maledizione nella lingua locale.
“Ben fatto!” dice la donna, soddisfatta. “*Auras*!” ordina poi alle compagne, indicando il vascone.
Non capisci il significato della parola ma credi di intuire cosa abbiano in serbo per te.
Le donne non intendono mantenere la parola data e, tenendoti a bada con la tua stessa spada, riescono a legarti mani e piedi; in seguito ti sollevano e si avvicinano al vascone, colmo d'acqua stagnante.
“Pagherai tu per tutte le sevizie dei tuoi commilitoni” sentenzia. “Gli dei ti hanno mandato oggi come dono per bilanciare le ingiustizie da noi subite.”
Ora hai chiaro il motivo di tanto astio nei tuoi confronti. Tenti di divincolarti con scarsi risultati, ottenendo solo qualche escoriazione ai polsi.
“Qui non vogliamo spargimenti di sangue” conclude. “La tua anima tra non molto abbandonerà il corpo, così da poter redimersi di fronte a Zalmosside il Giusto. Addio, soldato!”
Così dicendo si volta, mentre le donne ti gettano nel vascone e le putride acque ti avvolgono all'istante.
Trattieni il respiro e osservi i tuoi oggetti, fuoriusciti

dalla sacca, depositarsi lentamente sul fondo.
La visione è distorta, ma puoi distinguere le donne che coprono la vasca con una pesante asse di legno. Devi agire il prima possibile.
Se possiedi un Medaglione di Nettuno vai al **336**, altrimenti prosegui al **126**.

20

Hai rispetto per l'area sacra: riesci a controllare i tuoi bollori e decidi di non prendertela. Stando al gioco chiedi infine a Claudio dove potresti recuperare degli esemplari simili.
"Non sono di facile reperibilità" spiega, rigirando il manufatto tra le dita. "Ho acquistato questo *tegmen* da un viandante alle porte di Roma; da lui ho anche ottenuto molti medaglioni di Marte, per pochi denari l'uno. Ne ho sempre alcuni con me, particolarmente quando mi trovo sulle terre di frontiera."
Alla fine Claudio, prendendoti in simpatia, decide di donartene un esemplare. Se vuoi, aggiungi pure un Medaglione di Marte nella tua sacca, eliminando uno di quelli che già possiedi.
Dopo averlo ringraziato, ed aver tentato di offrire invano qualche moneta in cambio, ti avvii verso l'uscita (vai al **321**).

21

Entri in un vero e proprio bazar. Le muffe che occupano l'intera capanna rendono l'aria insalubre, e riesci a stento a trattenere un conato di vomito. Vedi di tutto, dalle armi alle erbe medicinali, dai vestiti alle bevande. Ammassi di ferraglie arrugginite di dubbio valore sono

appese al muro, e ammucchiati sotto di esse giacciono scudi ovali in legno, provenienti dagli scambi con i mercanti traci. Sul muro opposto si trovano abiti di seta proveniente dall'oriente, nonché vesti da viaggio di qualità decisamente inferiore.
Dietro al banco di legno, sistemato sul fondo del tugurio, gli occhi biechi di un barbuto omuncolo ti stanno scrutando. I suoi polpastrelli tamburellano nervosamente sul piano: non ha un'aria molto amichevole.
Un cigolio proveniente dall'ingresso annuncia l'arrivo di un nuovo avventore, che riconosci essere proprio il comandante Sextus. Volgendogli le spalle ti fingi interessato ad un anello con ametista, raccolto da un cesto di paglia alla destra del banco. Facendolo roteare tra le dita aguzzi l'udito per captare le frasi del tribuno.
"Quel dannato Plinio!", esclama Sextus. "Continua a mettere in circolo voci maligne su di me. Cosa crede, che sia uno stupido? Che forse non abbia a cuore le sorti dell'impero? Domani vedremo a chi darà ragione l'imperatore!", conclude sferrando un pugno sul banco del mercante.
Quest'ultimo, impaurito, porge una birra d'orzo al comandante, il quale la ingurgita avidamente e si dirige verso l'uscita senza pagare.
"E tu che cosa guardi?", ti domanda il mercante. "Hai intenzione di sborsare qualche denaro o vuoi solo curiosare?"
Innervosito dal mancato guadagno, costui sta sfogando la sua frustrazione su di te.
Gli chiedi di presentarti la merce (vai al **154**) o neghi di voler acquistare qualcosa e ti dirigi verso l'uscita (vai al **212**)?

22

Con l'aiuto della consorte di Vulcano riesci ad ottenere il pieno controllo dei legionari.
Il fascino delle tue parole strega i militari che pendono ora dalle tue labbra; li convinci senza fatica a riprendere i loro cavalli e ad andarsene.
Il purpureo mantello del decurione fluttua mentre con i suoi compagni galoppa verso oriente, lungo il viottolo dal quale è provenuto.
Non appena le sagome dei cavalieri scompaiono nella selva corri a slegare le donne dal fusto.
"Non sappiamo come sdebitarci, romano", dice una di loro abbozzando un inchino. "Ti avevamo giudicato alla stregua dei tuoi simili, invece dentro di te esiste un barlume di giustizia. Grazie a nome di tutte noi!"
Le altre donne sussurrano qualcosa in dacico facendo un breve inchino in segno di gratitudine.
"Non abbiamo molto da offrirti in cambio del tuo nobile gesto", dice la donna, frugando tra le falde della veste, "ma ti offriremo quanto ci è possibile."
Poco dopo rivela il dono: si tratta di un piccolo scrigno argentato, sul cui coperchio appare in altorilievo un leone rampante attorniato da cinque monete. Le monete sono costituite da gemme di giada, e gli occhi leonini da due rubini.
"L'abbiamo ottenuto", ti spiega, "da un mercante romano in cambio di due capi di bestiame. Pensavamo di ricavarci qualcosa ma, con la battaglia all'orizzonte, temiamo che il commercio in queste zone diminuirà drasticamente."
Anche se al momento fatichi a vederne l'utilità, potresti ricavarne alcuni denari d'oro piazzandolo agli orafi una volta tornato nell'Urbe.

Annotalo tra i tuoi oggetti come Scrigno Gemmato.
Non puoi soffermarti oltre: a breve l'effetto carismatico delle tue parole finirà, ed i legionari torneranno sui loro passi per vendicarsi.
Ringrazi le donne e ti riavvii di corsa verso il tuo cammino originario.
Prosegui al **282**.

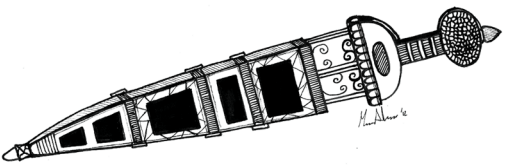
23

Afferri il ramo come ausilio per la dura salita. Sembra poter reggere ma quando ti issi, sbilanciandoti in avanti, questo si spezza.
Dopo un breve volo cadi a terra malamente. Non eri arrivato ad alte quote e te la cavi con una fastidiosa botta alla schiena. Perdi comunque 2 punti Vita.
Se vuoi puoi abbandonare il tentativo e proseguire oltre al **114**.
Altrimenti riprova tornando al **75**.

24

Vedi cadere a terra il tuo ultimo avversario con la faccia rigata di sangue: sembra non riuscire più ad alzarsi. Con estrema fatica sollevi al cielo il braccio in segno di vittoria.
La gente presente ti acclama e si accalca attorno a te per festeggiare. Tutto questo giubilo ti crea enorme piacere, ma sai bene che il tempo ti è nemico; ringraziando i tuoi sostenitori ti avvii a recuperare i tuoi oggetti. Sono conservati in un baule poco distante, sorvegliati da una minuscola guardia dace, munita di una daga ricurva intarsiata con motivi floreali. Sbuffando sotto la sua folta barba rossa ti porge i tuoi averi insieme al bottino.

Intaschi i 20 denari, riportanti l'effigie imperiale di Domiziano, ed infilandoti la tua lorica ti avvii affaticato, ma soddisfatto, verso l'uscita.
Hai con te la Missiva di Alsir? Se la risposta è affermativa vai al **120**, altrimenti prosegui al **265**.



25

La tua rapidità ti permette di schivare il colpo e di usufruire così dell'aiuto di Saturno.
Ti scrolli di dosso la polvere ed osservando l'immobile volto della ragazza, ti chiedi cosa abbia scatenato l'ira ardente che trapela dai suoi occhi iniettati di sangue.
Esci rapidamente dalla stessa porta dalla quale sei venuto, portando con te questo interrogativo.
Vai al **337**.

26

Estrai la Morte Arcana e la stringi nel palmo. Il bagliore fiammeggiante della pietra incastonata illumina la scena e puoi osservare che... non succede niente! Come è possibile?
Continui ad attendere, nella speranza di veder sortire un effetto qualunque, ma nulla scuote la placidità con la quale Marcello avanza verso di te, arrivando a pochi passi di distanza.

Artiz, il turpe sacerdote del tempio ti ha raggirato, rubandoti 8 denari!
Mentre gli auguri sofferenze eterne nell'Ade, vieni colpito al capo e caramboli a terra. La ferita sulla testa sanguina molto: hai subito un brutto colpo e perdi 3 punti Vita e 1 di Forza.
Ti rialzi a stento e affronti la terribile creatura dell'aldilà con le tue sole forze.
Elimina la Morte Arcana dai tuoi oggetti e, per iniziare il combattimento, ritorna al **155**.

27

Il gigantesco mammifero sopraggiunge ad una velocità impressionante e sembra intenzionato ad attaccare qualsiasi cosa gli sbarri la strada. In questo caso tu sei l'intralcio.
Sferra una zampata: ti tuffi a lato ed eviti le unghie per un soffio. Rotoli poi il più distante possibile.
Imbizzarrito per l'attacco fallito, lancia un bramito agghiacciante spalancando la bocca bavosa e si lancia di nuovo su di te. Nel frattempo il dace vi ha raggiunto ed è pronto ad offrirti un valido aiuto. Ora dovrete affrontarlo senza possibilità di fuga.
Nota che ad ogni colpo inflitto puoi togliere al tuo avversario 3 punti Vita, anziché i normali 2, grazie alla complicità del cacciatore.

Medaglioni utilizzabili: Cerere - Diana - Giove - Vulcano

ORSO BRUNO Forza 9 Vita 16

Se lo sconfiggi vai al paragrafo **87**.

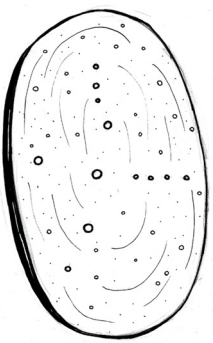
28

Non riesci a resistere alla tentazione e assaggi un paio di bacche. L'aroma è dolciastro, con una punta amarognola. Inghiotti il fresco spuntino ma la vista improvvisamente si offusca e ti ritrovi in men che non si dica a fissare il cielo, steso nell'erba. È evidente che questi frutti non erano commestibili.

Rimani a terra, indebolito dall'effetto venefico, e frughi disperatamente nella tua sacca in cerca di qualche rimedio subitaneo.

Hai con te l'Erba Cura Veleno?

Se ne disponi utilizzala andando al **258**, altrimenti vai al **165**.



29

"Mio marito", spiega la donna, "Harold degli Hanuli, ha avuto modo di verificare come la parola di un soldato romano valga meno di un tozzo di pane rancido. Lo pregai di non scendere a compromessi con gli invasori, ma non volle sentir ragione e, qualche giorno addietro, spinto dal clan degli Scitzari, partecipò ad una riunione su al villaggio. A quanto ne so, avrebbe presenziato anche un vostro ufficiale... ma non conosco nulla sull'ar-

gomento dell'incontro."
I suoi occhi si illuminano di cupidigia, e ti propone un'offerta.
"Mi sembra di averti detto già abbastanza", continua stizzita, "ma se desideri ulteriori notizie ti costeranno, a seconda di ciò che desideri sapere, 5 o 10 denari d'oro!"
La donna ti chiede 5 denari per chiederle dell'assenza di uomini in questo luogo (vai al **343**), oppure 10 denari per interrogarla sui fatti relativi ai soldati romani (vai al **187**).
Se preferisci non pagare, o semplicemente non disponi del denaro sufficiente, recupera la tua arma e torna verso il tragitto originario andando al **337**.

30

Gli spieghi come tu stia setacciando la zona, incaricato da un tuo superiore di recuperare notizie sull'operato sospetto del tribuno. Calmatosi, il gigante abbassa l'arma ed allunga il suo imponente palmo, aiutandoti a rialzarti.
"Seguimi", dice, facendoti un cenno, "ti preparerò qualcosa di caldo. E così sei sulle orme di un vostro ufficiale? Posso sapere come mai?"
Segui Harold oltre un passaggio a volta nella stanza attigua, e gli narri di come ci siano alcune motivazioni per le quali si possa ritenere il comandante Sextus sospettato di tradimento. Purtroppo però i sospetti necessitano di prove e tu sei stato incaricato di scovarle.
"Capisco", dice, sistemandosi le lunghe trecce, "vi sono traditori in ogni popolo." Indicandoti poi una robusta sedia di legno, prosegue. "Siediti pure davanti al camino mentre io vado a preparati qualcosa."
Harold si sta dimostrando particolarmente gentile. Se-

gui il suo consiglio e, togliendoti le calighe, ti scaldi i piedi di fronte al caminetto scoppiettante.
La sensazione è talmente piacevole che stai per assopirti, quando senti uno scricchiolio dietro di te.
Giri lo sguardo appena in tempo per accorgerti che il falegname sta per sferrarti contro la propria mazza!
Prova la Destrezza. Se vinci la prova vai al **178**; se invece la perdi vai al **360**.

31

Hai sempre esecrato i militi che approfittano della popolazione locale disarmata, imponendo la loro arroganza. Affrontare quattro soldati imperiali non sarà facile ma conti sulla distrazione creata dalle donne. I loro forconi, coltelli e sbarre di ferro, seppur inutili contro le armature imperiali, potranno comunque creare un diversivo. Riveli la tua presenza sbucando dal sottobosco; urli al decurione e lo riempi di ingiurie, istigandolo a combatterti.
"Abbiamo un eroe, a quanto pare!", sbeffeggia l'ufficiale, scuotendo il capo. "Povero illuso, sei forse uscito di senno? Non ti rendi conto che non hai alcuna speranza?" In un attimo il suo volto si fa serio. "Ma se è questo ciò che vuoi, vorrà dire che consegnerò all'Ade l'ennesimo milite ribelle."
Si riassesta il lucido elmo italico e si lancia verso di te. Ti rendi ben presto conto di aver fatto la scelta sbagliata esponendoti in questo modo. Da come maneggia il gladio risulta evidente che si tratta di un combattente veterano, la cui abilità nel combattimento corpo a corpo è indubbia.
I tre compagni del decurione sono impegnati nel combattimento con il gruppo di donne, ma, non appena se-

date le ribelli, sopraggiungeranno ad aiutare il loro comandante.
Estrai l'arma e preparati ad affrontare un insidioso duello.

Medaglioni utilizzabili: Cerere - Giove - Vulcano - Marte

DECURIONE Forza 10 Vita 16

Se dopo il terzo scontro sei ancora in vita vai al **119**.

32

Non appena vedi il volto dello scrivano il tuo cuore si fa più leggero. È Quinzio, il braccio destro del prefetto, nella sua elegante tunica di lino blu.
"Lasciaci pure da soli, soldato", dice al legionario. "Conosco bene quest'uomo. È un amico e mi auguro sia latore di buone notizie."
Alle sue parole la sentinella porge un deferente saluto e si defila.
"Caio, è un piacere rivederti", dice Quinzio, prendendoti sotto braccio. "Plinio giungerà a breve... nel frattempo se desideri puoi rifocillarti approfittando del nostro lauto cibo."
Con un gesto ampio del braccio ti indica la tavolata che costeggia il lato sud, dove troneggiano cumuli d'uva, circondati da ogni tipo di carne arrostita. Non mancano boccali ricolmi di un liquido bruno che nel chiaroscuro non riesci ad identificare.
Senza farti pregare ti accomodi ai lati della tavola imbandita, ingurgitando quanto più ti sia possibile: recuperi 6 punti Vita. Sei molto affamato e non ti curi dei

tuoi modi rudi, i quali sembrano divertire Quinzio, che, mentre ti osserva, inizia ad esporti la situazione. La preoccupazione serpeggia tra sue parole.
“Di questi tempi”, spiega, passeggiando, “anche questa frontiera non è più sicura. Sembra che la tattica attendista non stia portando a nulla e molti, Ulpio Traiano incluso, pensano sia giunto il momento di assoggettare anche i temibili daci.”
Deglutisci a fatica gli ultimi bocconi di carne: sei sorpreso dalla vena di inquietudine presente nelle parole di Quinzio.
“Credo però”, continua, “che l'attacco non sia dettato dalla ricerca di gloria, bensì dalla sete di ricchezza. Tutti conoscono le numerose riserve d'oro che offre il territorio controllato dai daci e...”, un nitrito proveniente dall'esterno interrompe il discorso di Quinzio.
I tendoni all'ingresso si scostano con decisione rivelando la sinuosa figura del prefetto. Indossa la completa tenuta militare, con tanto di elmo crestato; depositato quest'ultimo sull'enorme desco si affretta a consultare alcune pergamene, probabilmente delle mappe territoriali. Sembra non aver notato la tua presenza e pensi non sia il caso di disturbare le sue faccende.
Fortunatamente ci pensa Quinzio a toglierti d'impaccio facendogli presente il tuo ritorno.
“Per Diana”, esclama Plinio, “non ti avevo notato, nascosto nella penombra. Fatti avanti Caio, mi auguro tu abbia buone notizie...”
Il prefetto espone la superba lorica metallica in tutto il proprio splendore. La maestosità della divisa ti mette in soggezione: brami di possederne una simile un giorno.
La vita militare ha segnato profondamente il viso di quest'uomo, ormai intorno ai cinquant'anni; tra le rughe

che gli percorrono l'ampia fronte risalta una cicatrice che non avevi notato al vostro primo incontro.
"Un cimelio di guerra", risponde al tuo insistente sguardo. "Lo ottenni circa vent'anni fa durante le fredde campagne sul *limes* settentrionale. Ma, dimmi, hai scoperto qualcosa di nuovo?"
Se possiedi la Pergamena del Tradimento, non leggere oltre e vai subito al **305**.
Se non la possiedi scorri tra le tue note.
Se tra esse figurano *Pergamena Intercettata*, *Misterioso Destinatario*, *Incontro Segreto* ed *Infiltrato* vai al **368**.
Se non hai tutte le quattro note precedenti ma hai *Accordo Nascosto*, *Anello Compromettente*, *Il Nome del Traditore* e *Pecora Nera*, allora vai al **145**.
Nel caso tu non sia fornito di tutto ciò prosegui al **220**.

33

È una stanza molto ampia quella che ti si presenta davanti agli occhi. L'illuminazione è costituita da piccoli bracieri in bronzo appesi ai muri, dove ardono composti che producono luci di diverso colore. L'atmosfera è decisamente irreale.
Ceste stracolme di elleboro, asfodelo, zafferano e mercuriale sono disseminate ai lati della sala. Un tavolo da lavoro all'estremità opposta dell'entrata presenta strumenti in ferro ed ampolle d'argilla.
L'ingresso è collegato all'angolo di lavoro da una stuoia grezza, composta da paglia intrecciata. Incuriosito, ti avvii per la passatoia quando ad un tratto la parte terminale del tappeto si muove. Non puoi fare a meno di balzare indietro dallo spavento. Dal pavimento, tramite una botola collocata sotto la stuoia, sbuca il proprietario di casa. È un personaggio dall'aspetto socievole, dal vi-

so tondo con una barba bianca appena accennata. Dal collo, legati assieme da spaghi, pendono gli oggetti da lavoro, ancora più eccentrici di quelli presenti sul tavolo.
"Salve", ti saluta l'artigiano, "io sono Fresan... erborista alternativo... romano, cosa ti porta qui?"
Parla piuttosto male la tua lingua, ma è sufficiente per sostenere un dialogo. Gli chiedi cosa intenda per erborista "alternativo". Fresan risponde vantandosi di non aver seguito la scuola dei suoi predecessori, e ti spiega di come, sperimentando vari incroci d'erbe acquistati dai mercanti traci, è riuscito a generare nuovi elisir, introvabili persino a Roma.
Non sai se credergli o meno, ma vale la pena vedere cosa ha da proporti.
Fresan ti invita a seguirlo giù per la botola per farti visitare la sua buia e polverosa dispensa. Inizia ad elencarti i nomi improponibili delle sue creazioni ed i relativi effetti. Memorizzi solo le loro funzioni ed i prezzi:

- Elisir medico (recuperi +4 Vita)	7 denari d'oro
- Elisir della maestria (recuperi + 2 Destrezza)	8 denari d'oro
- Elisir dell'irruenza (aggiungi + 1 alla Potenza d'Attacco per un intero combattimento)	10 denari d'oro

Puoi acquistare solo un esemplare per tipo. Fresan ti suggerisce di approfittare del periodo favorevole. I

prezzi sono particolarmente bassi dato che il prefetto Plinio, con un gruppo di suoi uomini, è passato qui di recente e ha fatto man bassa di erbe. La grande vendita ed il relativo ricavo permette a Fresan di svenderti gli ultimi elisir rimasti.
Ammettendo che Fresan dica la verità, non avresti mai scommesso che un ufficiale romano potesse fare affidamento su elisir, proposti da quello che sembra essere un venditore d'erbe da quattro soldi.
Se hai acquistato della merce, riponila nella sacca e registrala sulla tua Pergamena di Viaggio. Saluti il simpatico commerciante e ti avvii sulla strada principale, in direzione nord-ovest. Vai al **213**.

34

Ti fai largo oltre il muro umano che circonda il luogo della rissa e ti lanci sui contendenti, per il dispiacere della folla. *Prova la Destrezza*. Se vinci la prova riesci a disarmare l'uomo che brandisce la daga senza problemi, altrimenti nella colluttazione subisci un colpo allo stomaco che ti fa perdere 2 punti Vita.
Fortunatamente altri due legionari di guardia sopraggiungono in tuo aiuto, e ben presto i rivali si trovano trattenuti ed impossibilitati a muoversi.
“Dovete arrestarlo!”, incita l'aggressore. Divincolandosi inutilmente, digrigna i denti facendoli risaltare in contrasto con il volto scuro, sporco di terra. “Ha osato accusare di tradimento il nostro comandante!”
“Io accuso solo perché so di essere nel giusto!”, si difende l’altro. “Non mi sono inventato nulla, e Giove mi è testimone!”
La veemenza con quale l’accusato sostiene la propria tesi denota ampia convinzione.

La folla, ora che la lite è stata sedata, si riduce a poco a poco a un gruppetto di curiosi.
Cosa decidi di fare? Dai retta all'aggressore e lo sostieni, assecondando i soldati che trattengono il presunto colpevole (vai al **196**), oppure ti avvicini a quest'ultimo per cercare di capirne di più sulla sua storia (vai al **314**)?

35

Afferri le briglie e con un agile balzo salti in groppa all'esemplare bretone che sembra ora tranquillizzarsi.
Sferri un colpo col calcagno al posteriore del cavallo che, impennatosi, parte al galoppo verso il sentiero che conduce ad oriente.
Volgi lo sguardo oltre le tue spalle per sincerarti della posizione dei legionari, e purtroppo vedi il centurione ed un suo compagno a non più di cinquanta passi di distanza.
Lentamente stanno guadagnando terreno. I loro cavalli sono più agili ma il peso delle armature imperiali sembra bilanciare la situazione, volta altrimenti a tuo svantaggio. Non riuscirai mai a seminarli: devi pensare ad un piano.
Il viottolo ondeggia tra un dirupo sul lato sinistro e la selva, che si fa sempre più intricata, su quello destro.
L'unica speranza è tuffarti nella scarpata dal cavallo in corsa, sperando che i fitti arbusti attutiscano l'impatto nella tua discesa a valle, facendo così perdere definitivamente le tue tracce.
Per fare ciò devi testare la tua agilità. *Prova la Destrezza*.
Se vinci la prova vai al **125**, altrimenti prosegui al **332**.

36

Estrai il medaglione ed il soccorso del dio dai piedi alati non tarda ad arrivare. La figura misteriosa scivola tra i viottoli interni del campo, ma riesci a raggiungerla proprio nei pressi della Porta Nord.

Due delle guardie hanno anticipato il tuo arrivo ed hanno perentoriamente arrestato la corsa dell'uomo; la terza, che ha notato il tuo arrivo, ti viene incontro con la mano sul pugnale che porta alla cintola.

"Fermati, soldato!", ti intima. "Dove credi di andare? La Porta Nord è inaccessibile per l'intera nottata. Ordini del tribuno Sextus!"

Lo tranquillizzi spiegando che non hai alcuna intenzione di varcare la soglia, ma sei capitato in quest'area durante l'inseguimento dell'uomo che hanno appena fermato.

"Mmh…", mugugna, grattandosi il mento, "e perché mai stavi inseguendo quell'individuo? Si tratta di un commerciante fidato del tribuno."

Sembra irritato e, quel che più ti preoccupa, sospettoso.

Non hai intenzione di finire in mezzo ai guai proprio ora che sei quasi giunto al termine della tua investigazione. Naturalmente non vuoi rivelare a nessuno, men che meno a semplici legionari di guardia, il motivo del tuo inseguimento, e ti limiti ad asserire di averlo confuso per un'altra persona.

Tenti di sbirciare oltre le spalle del legionario cercando di adocchiare i lineamenti del soggetto che stavi inseguendo. Le altre guardie però, distanti una ventina di passi, coprono con i loro robusti corpi il presunto mercante, rendendo vano il tuo sforzo.

"Ehi, lascia in pace quell'uomo", ti avvisa il legionario, allontanandoti, "ti ho già detto di chi si tratta. Ora spa-

risci, prima che ti faccia arrestare!"
Perché mai un semplice mercante avrebbe dovuto darsela a gambe per il solo motivo di essere stato visto nei pressi della tenda del tribuno Sextus?
Il minaccioso sibilo metallico della lama parzialmente estratta dal legionario ti fa trasalire. Decidi dunque di tornare suoi tuoi passi, anche se questa faccenda non ti convince del tutto.
I morsi della fame stanno diventando un tormento, perciò ti affretti lungo il cardo, verso il campo delle adunate, dove è posizionato l'alloggiamento del prefetto.
Prosegui al **293**.

37

Sempronio si è già avviato al luogo dell'incontro e tu, dopo aver dato un'occhiata fugace nelle vicinanze per assicurarti di non essere visto, ti avventuri tra le fronde del querceto. Cerchi tra i grandi alberi le sue tracce ma non riesci a scorgere nulla.
Stai proseguendo più a fondo nel bosco quando un flebile fischio ti richiama alla tua destra. Proviene dall'ambiguo commerciante, il quale con ampi cenni ti invita a raggiungerlo sul posto.
"Non molti si fidano di me", ti spiega, una volta giunto sul posto. "So bene di andare contro le norme mercanteggiando illecitamente, ma nonostante lo *stipendium* sia stato aumentato per mano di Domiziano, i trecento denari annui non mi bastano a mantenere la mia prole. Mi auguro tu possa capire."
Il tuo guadagno annuo, ora che sei parte delle truppe ausiliarie, sarà di cento denari. Stenti dunque a comprendere le lamentele del misero mercante.
Dopo averti esposto le proprie motivazioni Sempronio

svuota la grande sacca di cuoio che teneva nascosta, sotterrata nelle vicinanze.
"Ecco la merce!", dice, srotolando un grande pezzo di stoffa verde. "Il pezzo pregiato è questo stupendo mantello, portato in Dacia da un mercante d'Egitto."
Dopo aver sistemato gli oggetti ti elenca i prezzi:

- Mantello di Bes (se vieni colpito perdi 1 punto Vita anziché 2, per un massimo di 10 utilizzi)	20 denari d'oro
- Razioni di Cibo (3 disponibili)	8 denari d'oro cadauna
- Medaglione di Vulcano	10 denari d'oro
- Medaglione di Mercurio	12 denari d'oro

Acquista ciò che vuoi e segnalo sulla tua Pergamena di Viaggio.
Leghi fermamente la tua sacca alla cintola e, ringraziando Sempronio per le opportunità che ti ha offerto, gli auguri maggior fortuna e ti rechi verso l'uscita dell'area mercantile. Vai al **265**.

38

Opti per correre in soccorso dei militi sprovvisti di un ufficiale al comando. La carenza di un elmo crestato a volte può risultare decisiva per le sorti della battaglia, anche se i legionari orfani, aiutati dagli *immunes*, stanno reggendo dignitosamente.
Il teatro dello scontro è situato nella parte opposta del

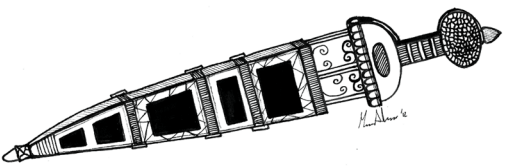
piazzale. Dovrai infondere parecchie energie e la traversata risulterà molto rischiosa, esponendoti alla visuale dei numerosi arcieri daci.
Se possiedi un Medaglione di Mercurio e vuoi utilizzarlo vai al **167**.
Se invece preferisci correre all'impazzata vai al **252**.

39

Dopo varie elucubrazioni, orgoglioso di aver risolto l'enigma, comunichi alla ragazza del lago la parola risolutrice.
"Bravo, soldato", si complimenta, "la parola era proprio "*acqua*". Colei che ci dà la vita, senza la quale moriremmo dopo pochi giorni. Colei che, con il suo potere, può distruggere villaggi interi o portare sostentamento, garantendo pesci a volontà per sfamare i popoli. Prostrati di fronte a me, o milite romano, e riceverai la Sua benedizione!"
Affascinato dalle parole della giovane leggiadra ti inchini, come richiesto. La sua mano leggera si posa sopra il tuo capo ed una luce eterea si diffonde nelle vicinanze. La benedizione fa incrementare la tua Forza di 1 punto; non potrai in ogni caso superare il valore massimo consentito.
"Ora puoi alzarti", dice, facendoti un cenno, "e che lo spirito del lago possa darti man forte!"
Poco dopo la ragazza sparisce con tale velocità da non permetterti di intuire la direzione presa.
Appunta inoltre tra le tue note di avere ricevuto la benedizione, potrebbe tornarti utile in seguito.
Ti senti come rinato. Volgi lo sguardo verso le placide acque del lago, pensando ad un metodo per raggiungere la sponda opposta. Vai al **95**.

40

L'asta della guardia cozza contro il tuo calcagno proiettandoti a terra a tutta velocità. Ruzzoli sul ruvido sterrato e finisci per incocciare il mozzo di un carretto collocato nelle vicinanze. Hai rischiato di lussarti una spalla, ma te la cavi perdendo 2 punti Vita.
Ti rialzi aiutato dalle guardie e poco dopo ti ritrovi, impolverato da capo a piedi, di fronte al sorriso beffardo del prefetto Plinio.
Dopo averti scrutato attentamente si gratta il mento: sembra abbia qualcosa da comunicarti. Vai al **182**.



41

Con uno scatto fulmineo sferri un fendente deciso al petto di Alsir.
Le scintille vibrano nell'aria allorché il dace arretra dolorante. La smorfia sofferente che deforma i nobili lineamenti del rappresentante degli Scitzari rivela che ha accusato il colpo. Ora avanza verso di te affondando i calzari nel fango.
Non puoi perdere tempo cercando tra i medaglioni. In compenso puoi avvalerti, se credi, dell'Oracolo degli Dei.

ALSIR CORROBORATO Forza 11 Vita 12

Se riesci a sconfiggerlo prosegui al **326**.

42

Utilizzi il manufatto legato alla divina madre di Enea e, liberandoti dai frantumi, ti dirigi verso la guardia.
Dopo esserti assicurato che non vi sia nessuno nelle vicinanze chiedi al legionario di liberare il passaggio. Quest'ultimo sposta a lato il giavellotto col quale bloccava l'ingresso, senza battere ciglio; con lo sguardo perso nel vuoto sembra in attesa di altri ordini. Approfittando dell'intercessione divina gli comandi di sorvegliare attentamente l'ingresso e di vietare l'accesso a chiunque si presenti.
Sai che tra poco svanirà l'effetto divino e che la guardia tornerà alla sua precedente mansione senza ricordarsi di nulla, ma fino a quel momento potrai contare sui suoi servigi.
Scosti il tendone ed entri. Vai al **322**.

43

Hai la sensazione di aver decifrato la corretta sequenza. Inizi chiudendo il primo colore suggerito dalla pergamena blu, il secondo consigliato da quella verde ed il terzo segnalato dalla rossa.
Arretri di un passo: la nebbia che avvolgeva il luogo sta scomparendo e con essa anche gli antichi rotoli, che in pochi secondi si riducono in polvere. Sul leggio dove giaceva la pergamena bruna, depositato sopra il cumulo di ceneri, trovi un'ampolla contenente un liquido verdastro. Dev'essere questa la soluzione contro il periglio di cui si parlava.
Raccogli l'Ampolla Magica e la riponi tra i tuoi oggetti. Torni infine sul cammino che ti conduce al cumulo di roccia osservato in precedenza. Vai al **127**.

44

Questo scontro ricorda più una scaramuccia tra due villaggi che un'azione militare vera e propria. Si tratta di una cinquantina di daci dalle lunghe criniere, appartenenti allo strato povero della popolazione, i cosiddetti *comati*, che affrontano una frangia di legionari, di pari numero, armati di tutto punto ma senza una vera guida. I daci brandiscono una corta spada, simile al gladio romano, e indossano delle armature a scaglie; in molti casi non posseggono nemmeno uno scudo.

A dare supporto ai militi romani ci sono una decina di *immunes*, non avvezzi a svolgere funzioni militari. Alcuni di loro hanno approfittato della confusione per disertare, fuggendo nell'oscura selva che attornia l'accampamento, mentre i più ligi al dovere stanno dando il massimo per difendere la fortificazione, utilizzando armi di fortuna.

La battaglia si riduce a svariati scontri singoli, dove le corte spade daciche incrociano i giavellotti e i gladi romani.

Sei ormai a pochi passi dal cuore del combattimento quando una spada ricurva dacica cala sul collo scoperto di un falegname. L'accetta del malcapitato ricade pesantemente sul terreno, anticipando il proprietario.

Lo sguardo del dace vittorioso incrocia ora il tuo; i suoi denti candidi risaltano nella penombra sul viso imbrattato di sangue. Indossa una prestigiosa cotta di scaglie dorate ed imbraccia uno scudo ovale. Il relativo umbone balugina durante i movimenti d'avvicinamento, donando all'armatura un aspetto particolarmente prestigioso per un appartenente alla classe dei *comati*.

Sarà lui il tuo prossimo avversario.

Medaglioni utilizzabili: Giove - Cerere - Marte - Vulcano

COMATO OPULENTO Forza 9 Vita 14

Se esci vincitore dallo scontro prosegui al **323**.

45

Il calore del sole ora si fa sentire mentre prosegui verso nord-est. Dopo un centinaio di passi ti si para dinnanzi nuovamente un muro arboreo, ma questa volta la situazione è alquanto inusuale. Un'enorme costruzione rettangolare in granito prorompe maestosamente dalla foresta. Presenta una sola apertura sul lato frontale e, data la densità della selva, questo varco sembra essere l'unica possibilità per proseguire oltre.
Ti avvicini per capirne di più, ed accostandoti alla spessa porta di legno individui una serie di frecce, grezzamente intagliate, indicanti ognuna una direzione diversa. Trovi il tutto molto confusionario e di scarso interesse. Provi comunque a spingere la porta che, non senza fatica, gira sui cardini scricchiolanti, permettendoti l'ingresso.
Se quei segni sulla porta ti sembravano bizzarri lo è sicuramente di più ciò che giaceva celato all'interno. Le ampie e scure volte sono in contrasto con le pareti levigate, alle quali sono appesi una miriade di frammenti di un materiale lucido e brillante. La luce proveniente dall'esterno è riflessa in questi specchi, apparentemente senza alcuna logica, nelle direzioni più disparate. Sul lato opposto all'entrata noti tre cunicoli scavati nella roccia viva.
Studi l'accozzaglia di frecce che si trova sulla porta e la

identifichi infine come una sorta di mappa. Per quanto ti sprema le meningi non riesci ad arrivare a nulla di concreto. La sola indicazione che puoi cogliere è la presenza di tre uscite dal lato opposto a quello in cui ti trovi ora. La prima è contrassegnata da una croce, la seconda da un disco solare, con i raggi identificati da frecce, e la terza non ha simbolo.
Data per assodata l'esistenza di tre vie d'uscita, il punto ora è riuscire ad arrivarci. Ogni direzione presenta un'illuminazione evanescente di diversa gradazione, provocata dal gioco di luci e di riflessi.
Se possiedi uno Specchio della Rivelazione puoi verificare se ti può essere utile andando **128**.
Se non lo possiedi dovrai proseguire contando sulla tua intuizione e su un pizzico di fortuna. Procedi verso la prima triplice diramazione.
Segui il corridoio con l'illuminazione viola (vai al **158**), azzurra (vai al **333**) o bianca (vai al **235**)?

46

La zona riservata ai mercanti d'armi è la più affollata. Non sarà semplice riuscire a vedere le merci esposte, serpeggiando tra nobili daci, legionari e avidi mercanti.
Facendo a spallate riesci a stento ad arrivare in prima linea. Il banco di Ishtar il Trace, così recita l'insegna in latino, è traboccante di merce. Si possono trovare armature d'ogni specie accatastate l'una sull'altra. Grezze cotte di pelle affiancano corazze in bronzo, a loro volta situate accanto a scintillanti loriche in metallo di fattura orientale.
“20 denari d'oro per quell'elmo sciita, soldato!”, grida Ishtar al giovane dace che sta alla tua destra.
“Avanti! Sono pezzi unici. Ishtar vi farà un prezzo di

favore!”
I denti d'oro del mercante coronano il suo ampio sorriso mentre continua a polarizzare l'attenzione verso la sua merce, sfruttando la voce tonante.
Facendo un rapido confronto con i banchi degli altri mercanti ti accorgi che la merce di Ishtar sembra essere decisamente di qualità superiore.
Hai già adocchiato una lorica in metallo, che andrebbe a sostituire la tua in cuoio, oramai consunta. Ne avevi fatto richiesta all'accademia di Metello, ma per le poche disponibili era stata data precedenza ai legionari. Utilizzando quanta più voce possibile per sormontare il brusio della folla domandi a Ishtar il prezzo.
Ancor prima che giunga risposta senti qualcosa sfiorarti la gamba. Abbassi lo sguardo e vedi alcuni dei tuoi oggetti sparsi sul terreno. Poco più in là un ragazzino, dalla carnagione olivastra, se la sta dando a gambe levate. Voltando lo sguardo, per controllare che nessun l'abbia visto, sfreccia a piedi nudi verso la foresta poco distante.
Dannazione! Sei stato derubato!
Ti chini in mezzo alla selva di gambe per recuperare la tua merce, verificando qual è l'oggetto del furto. Ora devi pensare a riprendertelo, nonostante il ragazzino abbia già accumulato un discreto vantaggio su di te.
Se vuoi utilizzare un Medaglione di Mercurio per facilitarti l’inseguimento vai al **251**.
Se non possiedi il medaglione, o semplicemente non lo vuoi usare, tira un dado.
Se fai 1, 2 ,3 o 4 vai al **219**.
Se fai 5 o 6 vai al **327**.

47

All'orizzonte vedi ergersi l'alta palizzata che delimita l'accampamento romano. I rumori metallici, frammisti ai nitriti dei cavalli, ti fanno sentire di nuovo a casa.
Ti avvicini alla Porta Ovest, dove una guardia ti sta attendendo.
"Altolà!", esclama, facendo un passo verso di te "In nome dell'Imperatore!"
Comunichi nome, grado e legione di appartenenza; il miliziano, con aria indifferente, ti fa cenno di passare.
Percorrendo il decumano raggiungi l'area centrale del campo: qui dai uno sguardo attorno, alla ricerca dell'alloggiamento del prefetto per discutere di quanto appreso sinora.
Appunta tra le tue note il nome "Porta Ovest": ti tornerà utile più avanti.
Prosegui ora al **284**.

48

La falce giace a metà strada fra te ed il nemico. Dovrai fare affidamento sulla tua prontezza di riflessi per portare a termine questa azione. *Prova la Destrezza*.
Se vinci la prova vai al **367**, altrimenti prosegui al **104**.

49

Non percepisci alcun rumore ma le colonne di bolle fuoriuscite dai lati dello scrigno ti confermano l'avvenuta apertura. Scoperchiandolo si rivela ai tuoi occhi una quantità ingente di monete d'oro: recano la scritta "*IMP CAES DOMIT AVG*" e l'effigie di Domiziano.
Saranno centinaia, ma il peso complessivo di circa cento libbre non ti permetterà di portarle a galla. Decidi

comunque di prenderne una manciata: tira 2 dadi per stabilire quanti denari d'oro entreranno nella tua sacca.
Noti inoltre una tavoletta di legno appoggiata sopra il mucchio di monete sfavillanti. Osservandola brevemente deduci che si tratta di un traduttore, dalla scrittura latina all'oscuro idioma locale; pensi che questa tavola possa tornarti utile. Infili il Traduttore nella sacca e ti volti pronto per la risalita.
Purtroppo però sul tuo tragitto si presenta uno spiacevole incontro. Quella che in precedenza sembrava essere una semplice ombra, ora ha preso la forma di un enorme serpente d'acqua che si avvicina muovendo le sue viscide scaglie. La pelle è di un colorito pallido ed i suoi occhi vitrei osservano placidamente ogni tuo movimento.
Ti trovi in apnea da tempo ormai, e non sarà facile guadagnare la riva senza farsi raggiungere da questo rettile lacustre. *Prova la Destrezza*.
Se vinci la prova riesci a seminare la creatura e vai al **74**, altrimenti vai al **317**.

50

Lungo il sentiero principale noti nelle sterpaglie del sottobosco la presenza di alcuni succulenti frutti violacei. Oltre a ricevere un addestramento nella scherma, all'accademia di Metello durante le numerose uscite a caccia hai potuto sviluppare anche una discreta conoscenza dei frutti selvatici. Riconosci queste bacche come commestibili e non attendi oltre ad ingurgitarle con avidità recuperando così 2 punti Vita. Deliziato dalla lieta sorpresa prosegui il tuo cammino.
Con la Pietra del Ritorno vai al **254**; senza dirigiti al **247**.

Decidi di andare incontro alle donne, sebbene non ti senta completamente a tuo agio. Dopo qualche passo in avanti, però, scompaiono nel nulla proprio sotto i tuoi occhi. Vorresti chiamarle, ma ti accorgi che al movimento delle tue labbra non corrisponde alcun suono.

Temi di aver capito in quali personaggi ti sei imbattuto. Sono le Iele, creature femminili di rara bellezza con un grande potere seduttivo sugli uomini. La loro arma primaria è il soave canto, con il quale effettuano la malia e puniscono chiunque osi calpestare l'area nella quale esse hanno danzato.

Un milite ausiliario, originario della Pannonia, tuo compagno di viaggio verso il *limes* dacico, ti aveva narrato qualcosa riguardo l'esistenza di queste figure, ritenute da alcuni leggendarie.

Un brivido ti percorre la schiena. È evidente che sei entrato involontariamente nella zona proibita, e l'impossibilità di proferire parola è l'effetto del loro volere.

Ad un palmo dal tuo naso appare improvvisamente la suadente immagine di una delle tre Iele. Un innaturale silenzio regna sovrano mentre i suoi occhi gelidi ti scrutano a fondo. Non riesci a distogliere lo sguardo dal suo viso ma noti che, oltre le sue spalle, anche le altre compagne sono riapparse: sembrano molto agitate, e farfugliano qualcosa che non riesci a comprendere.

Sono incuriosite dalla sacca che pende dalla tua cintola; colei che si trova dinnanzi a te allunga ora la mano verso i tuoi oggetti. Non hai intenzione di farti derubare senza opporre resistenza, e istantaneamente fai scivolare la mano verso l'elsa.

Il tuo gesto turba le sinuose figure. I loro volti suadenti

ora hanno lasciato spazio all'ira.
Devi decidere rapidamente come affrontare questa situazione che si sta mettendo sempre peggio.
Se li possiedi, puoi vedere se sono interessate all'Anello con Rombo (vai al **272**) oppure all'Entità nel Barattolo (vai al **325**).
Se non vuoi offrire questi oggetti, o non li possiedi, puoi affrontarle a viso aperto (vai al **63**) oppure tentare la fuga (vai al **163**).

52

Arrivati nelle tue vicinanze i tre ti circondano minacciosamente ed uno di loro, probabilmente il capo, a giudicare dai monili dorati che indossa, ti punta la lancia alla gola. Senti aleggiare il suo alito fetente mentre ti intima di consegnare l'arma.
La carnagione scura e la perfetta parlata in latino rivelano le sue origini romane. Gli altri due spregevoli individui alle tue spalle continuano a deriderti senza tregua. Attendi qualche secondo, indeciso sul da farsi, ma senti la punta di una lancia premere più a fondo sulla giugulare: questo monito non ti lascia molta scelta.
Consegni l'arma e lo segui, ricevendo continui colpi durante il tragitto dai boriosi daci. Proseguite in discesa seguendo un breve corridoio dalle alte volte, accompagnati dall'eco delle gocce calcaree che vanno ad alimentare le già suggestive stalagmiti.
Giunti nei pressi di un'apertura arrestate la marcia, e i tre iniziano una lunga discussione. Con tutta probabilità stanno decidendo la tua sorte, ma inaspettatamente la diatriba si fa accesa e uno dei daci estrae un'arma, simile ad una falce. La situazione sta sfuggendo di mano.
Vuoi utilizzare un Medaglione di Saturno e tentare di

fuggire (vai al **324**) oppure preferisci restare dove sei e vedere come va a finire (vai al **250**)?

53

Segui l'insolito personaggio. Non indossa alcuna armatura e veste una lunga tunica grigia, legata alla vita da un cordone dorato.

"Sono Quinzio", si presenta, "consigliere di Plinio, il prefetto. Tu sei Caio, vero?"

Annuisci e precisi la tua volontà di conferire al più presto con il suo superiore.

"Per ora", dice, voltandosi verso il crocchio, "credo che questo non sia possibile. Dovrai attendere un momento più propizio. La motivazione l'avrai vista tu stesso poco fa..."

Non ti ci vuole molto per capire l'allusione di Quinzio. Plinio era l'altro contendente nella disputa con Sextus.

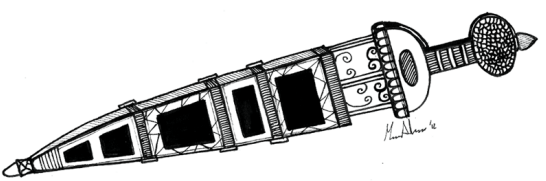
"Ti sto cercando sin dalle prime luci dell'alba", spiega, "e senza quel simbolo che porti sul braccio non avrei saputo come trovarti."

Il consigliere si sta apertamente riferendo alla B stilizzata che porti sulla parte superiore del braccio destro, simbolo della tua *gens* d'appartenenza. Non hai mai avuto modo di conoscere di persona un membro della tua famiglia, ma ti sei sempre fidato delle parole di Metello; al momento debito andrai a fondo anche con questa storia.

"Plinio", prosegue Quinzio, "mi ha incaricato di consegnarti un medaglione e questa." Allunga la mano e ti porge una pietra piatta di forma ovale.

Un lato è perfettamente levigato, l'altro è invece intarsiato con fori di varie dimensioni. Sembra l'opera di un fine artigiano, e ricorda vagamente i modelli utilizzati

dagli invisi aruspici per le loro divinazioni.
"Questa pietra", dice, indicando le incisioni, "rappresenta la volta celeste con i suoi astri. Se al crepuscolo dovessi perderti nella selva che circonda la zona potrai utilizzarla. I fori rappresentano le stelle e, facendo una semplice comparazione con la volta notturna rispetto alla tua posizione, dovresti riuscire a ritrovare la via per l'accampamento."
Sei strabiliato dallo stupendo artefatto e non ti accorgi nemmeno che l'indaffarato funzionario si è già defilato tra la folla facendo perdere le proprie tracce. Riponi l'oggetto nella sacca segnandolo come Pietra del Ritorno.
Non dimenticare che Quinzio ti ha anche donato un medaglione. Scegli tu la divinità alla quale fa riferimento ed aggiungilo tra i tuoi oggetti.
Avendo accantonato la possibilità di parlare con il prefetto, e non riuscendo nemmeno ad udire le sue argomentazioni durante l'alterco, decidi di allontanarti dalla zona.
Prima che giunga il crepuscolo hai ancora del tempo per ispezionare le aree intorno all'accampamento.
Se tra le tue note appare il nome "Porta Ovest" prosegui al **72**.
Se invece è presente il nome "Porta Est" allora vai al **364**.



54

Non puoi credere a ciò che vedi. La Porta Nord è in balia delle fiamme, così come il deposito viveri nei pressi dell'uscita. Osservando attentamente noti inoltre che le lingue di fuoco stanno danzando sui portoni spalancati che non presentano alcun segno di forzatura.

Le guardie hanno semplicemente spianato la strada ai barbari! Plinio aveva ragione. Sextus è riuscito a corrompere molte persone, anche tra gli stessi imperiali.

Il frastuono prodotto dalla torma di barbari focalizza la tua attenzione: stanno mettendo a ferro e fuoco l'intero settore settentrionale del campo. Sono numerosissimi e sono ovunque. Pochi manipoli romani, armati di giavellotti, tentano di reprimere l'irruente ondata dacica, in attesa dei rinforzi retrostanti.

Per quanto tu possa cercare con lo sguardo non riesci a vedere traccia del tribuno che sembra aver abbandonato, oltre l'incarico, anche l'accampamento.

Tra la confusione generale anche i fabbri ed i falegnami, insieme a numerosi altri *immunes*, si sono dotati di armi di fortuna per dare il loro contributo, seppur minimo.

La difesa nell'area della breccia è condotta da due centurioni. Le loro creste trasversali ondeggiano mentre distribuiscono istruzioni nel tentativo di aggirare il nemico, provando a dividere in questo modo le forze daciche. Nonostante l'incitazione, la differenza numerica risulta essere tale da non permettere alcuna manovra simile: molti *hastati* cadono come fuscelli sotto i pesanti colpi delle asce barbare.

Dalle file nemiche riesce a farsi largo un contingente, armato di lunghe falci. La capigliatura di questi combattenti è in parte coperta da elmi mirabilmente decora-

ti, ed il loro petto è privo di alcuna protezione.
Nonostante il loro eroismo alcuni di essi cadono sotto la copiosa pioggia di frecce scagliate dagli arcieri del prefetto, tra il fumo che comincia ora a condensarsi nell'area degli scontri.
Sembra però che a queste furie della natura non manchi l'agilità: quattro di loro riescono ad uscire indenni, e uno di loro si sta avvicinando minacciosamente alla tua zona.
Se avevi consegnato a Plinio la Pergamena del Tradimento vai al **228**, altrimenti continua al **355**.

55

La rapida estrazione del medaglione allarma i due avventori che balzano in piedi e afferrano gli stiletti. Anche dagli occhi del locandiere trapela una seria preoccupazione.
Una vivida luce si effonde dal tuo palmo avvolgendovi tutti. Lo sguardo vacuo dei daci ti conferma che giacciono ora privi di volontà.
Basta una tua semplice richiesta e i due uomini si mettono ai lati della botola. Il barbuto locandiere giunge poco dopo portando con sé un corposo mazzo di chiavi; si china ed inizia la cernita, per selezionare infine la più piccola ed arrugginita.
Un rumore metallico conferma l'apertura della botola, e i due uomini sollevano la pesante asse di legno che serrava l'accesso. Eseguita la tua richiesta tornano nelle loro rispettive posizioni.
Devi fare in fretta prima che l'intervento divino svanisca. Senza esitazione percorri i pochi gradini di pietra che scendono verso il basso. Vai al **70**.

Sistemato Sextus, ora vuoi rintracciare il prefetto per riscuotere il premio che ti ha promesso. L'alloggiamento di Plinio è bruciato e il caos regna sovrano, rendendo oltremodo complicata la tua ricerca. Parlando con alcuni legionari di guardia ai carri imperiali, però, scopri che il prefetto si trova nella grande tenda allestita al centro della piazza delle adunate, dinnanzi alla quale si parano le insegne imperiali. Ivi è in corso il gabinetto di guerra, convocato dall'imperatore Traiano in persona, e la zona è, al momento, inavvicinabile.

Attendi con pazienza, stremato dal sonno, mentre le prime esili luci dell'alba si affacciano oltre il crinale dei monti orientali. I tuoi sforzi vengono premiati quando la sagoma del prefetto sfila tra le lance dei pretoriani di guardia: Plinio sembra particolarmente sofferente nella sua armatura sgualcita.

“Caio!”, esclama con un ampio sorriso. “Pensavo che non ti avrei più rivisto...”, prosegue facendo seguire un abbraccio quasi paterno.

“Seguimi nel mio nuovo alloggio. È giunta l'ora di ricevere quanto ti spetta.”

Raggiungete una tenda poco distante e, passati oltre le due guardie all’ingresso, Plinio ti conduce nei pressi di un piccolo baule: l'interno trabocca di denari d'oro, tanto da poter distribuire le paghe giornaliere a tutta la presente legione.

“L'imperatore stesso”, spiega il prefetto, “mi ha incaricato di premiare generosamente coloro che si sono distinti nel tenere testa all'assedio dacico, e non ho dubbi che il tuo apporto nel debellare il piano di Sextus sia stato fondamentale. Ecco perché ti porgo questo dono che, mi auguro, sia sufficiente a dimostrarti la mia sti-

ma."
Allunghi la mano per ricevere il sacco di pelle tintinnante che ha tosto riempito con 400 monete d'oro.
Incassi orgoglioso la tua pingue ricompensa e ricordi al prefetto che ogni soldato imperiale avrebbe il dovere di fare ciò che hai fatto tu.
"*Carpent tua poma nepotes,* insegnava il poeta", dice Plinio dandoti una pacca sulla spalla, "ma purtroppo molti non la pensano così, preferendo la mera ricchezza personale al futuro della loro stessa prole. I figli di Roma."
Se possiedi la Daga di Quinzio prosegui al **141**, altrimenti vai al **353**.

57

Ti avvicini alle panche in legno situate di fronte agli altari e ti accosti al soldato più minuto. Il loro aspetto trasandato ha aumentato la tua reticenza: pensi di rompere il ghiaccio chiedendo informazioni sulle novità.
Le loro condizioni igieniche non sono delle migliori: i calzari sono ridotti a brandelli di cuoio sgualcito, ed il loro sguardo spento è indirizzato al terreno. L'espressione che oscura i loro volti rispecchia il totale sconforto.
"Buongiorno straniero", inizia quello più prossimo, "io sono Attio e lui è Claudio, mio fratello maggiore", ti informa, indicando il soldato che gli siede a fianco. "Purtroppo siamo stati spediti in queste lande dimenticate dagli dei per volere dell'imperatore Traiano, e malediremo quel momento per l'eternità. Sono stati giorni di dure sofferenze quelli appena passati. I barbari agli ordini di Decebalo, aiutati da, Giove solo sa, quanti stregoni al loro seguito, ci hanno dato filo da torcere."

Dopo una breve pausa, ed un triste sospiro, Attio prosegue. “La giornata odierna sarebbe dovuta essere quella dell'affondo decisivo ma ci è giunta voce che il comandante Sextus Magnus, su ordine recato da un messaggero dell'imperatore in persona, abbia deciso di rinviare l'azione bellica a domani. Nessuno sa spiegarsi il motivo, per ora, ma una cosa è certa: noi approviamo vivamente questa scelta! Per questo stiamo pregando Marte, affinché ci conceda un giorno di pace.”
Mentre tenti di rincuorarli ti cade lo sguardo sullo stupendo bracciale di rame finemente decorato al polso di Claudio.
Li interroghi a proposito del bracciale (vai al **144**)?
Altrimenti li saluti e, se non ci sei già stato, puoi far visita al sacerdote (vai al **92**) oppure agli uomini nell'oscurità (vai al **123**).
Se credi, puoi uscire dal tempio andando al **321**.

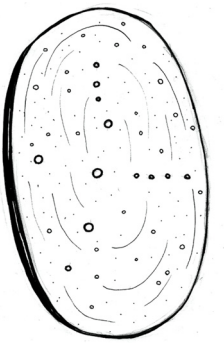
58

Proseguendo a settentrione arrivi ai margini della foresta e, dopo la boscaglia, il pesante terreno si tramuta in sabbia finissima. Il fruscio delle acque ti avverte della presenza di un placido torrente, sulla riva del quale giace ormeggiato un grezzo barcone a remi.
Dal lato opposto, oltre i fitti larici, vedi un convulso movimento di uomini; le loro voci sono troppo distanti per intendere qualcosa, ma dalle brache indossate da alcuni di loro si tratta senza alcun dubbio di daci.
Probabilmente la barca è di loro proprietà e, conoscendo a fondo il territorio, usufruiscono della rapidità degli spostamenti fluviali per le loro imboscate.
Ti avvicini alla barca per ispezionarla (vai al **394**) oppure, temendo di esporti troppo, torni nel bosco proseguendo ad ovest (vai al **285**)?

59

Scosti la stuoia mettendo a nudo l'oggetto metallico che hai tastato poc'anzi.
Si tratta di un anello di ferro che funge da maniglia per l'apertura di una scatola di legno. Quest'ultima è interamente sotterrata, e ne rimane esposto solo il lato superiore. Impugni il pesante anello e dai uno strattone: perdi la presa e ti ritrovi a terra con il braccio dolorante. Hai messo tutta la forza di cui disponevi nel tentativo di scoperchiarla, senza considerare nemmeno l'ipotesi che potesse essere sigillata.
Massaggiandoti l'avambraccio dolorante analizzi meglio la situazione; scosti il terriccio che ricopriva in parte la superficie e riveli un curioso marchingegno. Il lato esposto del contenitore è suddiviso in nove quadrati,

ognuno dei quali reca al suo interno un numero romano da I a IX. Pigiandoli, spinto dalla curiosità, scopri che sono sensibili al peso: una volta premuti tornano nella loro originaria posizione al rilascio.
È evidente che ti trovi di fronte ad una serratura con combinazione. Non hai nemmeno idea di quante cifre dovresti premere e, di conseguenza, le possibilità risultano essere veramente troppe per poter pensare di affidarsi alla fortuna.
Focalizzi lo sguardo sul bordo della scatola e noti che lungo tutto il perimetro corrono delle scritte. Intuisci che potrebbero riguardare il codice segreto ma, purtroppo per te, non sono scritti in latino.
Sei sicuro che questo contenitore nasconda qualcosa di molto importante, tanto da spingere Sextus a sotterrarlo con tanto di combinazione segreta, ma non hai molte alternative per aprirlo.
Se possiedi la Chiave di Rufo vai al **391**.
Se tra i tuoi oggetti c'è un Traduttore vai al **174**.
Se non possiedi nessuno dei suddetti oggetti, o semplicemente non vuoi utilizzarli, allora abbandoni l'area per tornare verso la tenda del prefetto, andando al **293**.



60

Far notare la tua presenza potrebbe risultare rischioso, non sapendo con chi hai a che fare. Preferisci dunque sondare il terreno attorno per cercare un'entrata alternativa.

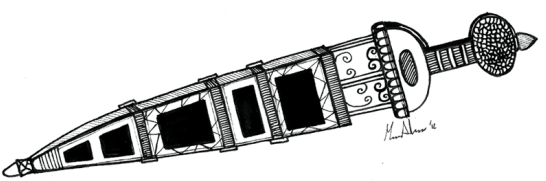
L'angusto varco, e la notevole distanza dal terreno sottostante, stabiliscono senza alcun dubbio che gli individui che hai sentito parlare non possono essere entrati da questo passaggio.

Scendi lentamente la parete esterna di granito e, arrivato a terra, passi in rassegna palmo per palmo la circonferenza della montagna. Sei giunto oramai all'estremità opposta quando, appoggiandoti ad un enorme masso, lo senti leggermente vacillare.

Un odore acre di legna bruciata proviene da una fessura a lato del macigno. Preso dall'impeto della scoperta ti lanci a capofitto nel tentativo di scostarlo. Ottieni il tuo obiettivo, ma ora il macigno rischia di carambolarti addosso. *Prova la Destrezza*.

Se fallisci la prova la roccia ti colpisce facendoti cadere: perdi 4 punti Vita. In caso contrario riesci ad evitare il pericolo; ti scosti in tempo e permetti alla roccia di terminare la propria corsa poco più in là.

La rimozione dell'ostacolo ti rivela ora l'ingresso di una caverna. Se sei ancora vivo entri recandoti al **288**.



"Come ti dicevo", spiega il prefetto "non c'è molto altro che io possa aggiungere a ciò che già sai, ma forse posso confermarti un sospetto che tu stesso hai portato alla luce."

Il movimento delle tue palpebre si arresta in preda alla tensione. Deglutisci velocemente l'amaro liquido schiumoso e posi la tazza di bronzo, alleggerita del contenuto, sul tavolo poco distante.

"Quel rozzo tatuaggio che porti al braccio", aggiunge, mentre ti alza la manica della tunica per poterlo esaminare meglio da vicino, "non credo che sia rappresentativo della tua *gens*. In passato ho avuto modo di imbattermi di persona in un appartenente alla *gens* Baebia, durante la mia permanenza in Macedonia. Conobbi Lucio Baebio circa vent'anni fa: era proconsole di quella provincia."

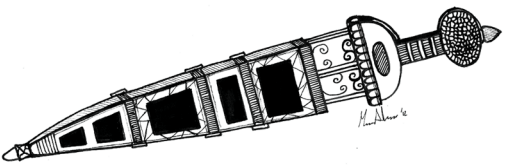
Dopo aver riabbassato la manica, Plinio prosegue. "Le innumerevoli questioni burocratiche ci portarono a passare molto tempo assieme, e ricorderei benissimo se avesse avuto un simile segno."

Plinio sta accusando Metello di averti mentito sul tuo passato!

"Ho visto invece molti schiavi che portano al braccio delle lettere identificative della loro provenienza", precisa Plinio. "Con questo non voglio dire che tu sia stato uno schiavo, anche perché scommetto che te ne ricorderesti bene!"

Una rauca risata interrompe le considerazione del prefetto. "Può darsi però che tu sia stato affrancato in gioventù, magari proprio da Metello, o da chissà quale altro padrone. Forse la tua memoria non riesce ad afferrare quel momento dal passato. Sia chiaro, sono solo sup-

posizioni."
Cammina per il lato lungo della tenda grattandosi il mento, con la fronte corrugata, assorto nei pensieri.
Uno tra Plinio e Metello ti sta raggirando, ma ti sfugge il motivo di tale comportamento. Ad ogni modo le elucubrazioni del prefetto non stanno portando a nulla di concreto, e i tuoi nervi saldi sono ad un passo dal saltare.
Vuoi saperne di più, e subito!
Vai al **147**.



62

Il falco giace inerme ai tuoi piedi, con il regale volto coperto dalla sua stessa ala. Rabbrividisci al pensiero di aver eliminato il mitico Turul, e un cupo presentimento inizia a pervadere la tua mente. Temi una punizione divina per il tuo operato. Hai avuto la meglio su Turul, ma la sensazione di aver compiuto un atto sciagurato non ti abbandona: perdi 1 punto di Forza.
Accantoni i tristi presagi e la tua attenzione viene subito catturata da un oggetto impigliato in uno degli artigli del rapace. Lo estrai, e ti si presenta nel palmo un misero anello di rame raffigurante una forma romboidale in rilievo.
Riponi l'Anello con Rombo nella tua sacca e mestamente ricominci la discesa verso il fondo del dirupo andando al **344**.

63

Sferri fendenti a destra e a manca, ma i tuoi colpi trapassano i corpi delle Iele come nulla fosse. Ben presto intuisci che non hai alcuna possibilità contro queste creature utilizzando armi convenzionali.
La fuga è tutto ciò che ti rimane, ma per riuscire nell'impresa ti servirà una buona dose di agilità. *Prova la Destrezza*.
Se vinci la prova riesci a fuggire. Una volta lontano dal luogo maledetto, recuperi la tua voce e puoi tornare al percorso originario andando al **101**.
Se perdi la prova vai al **193**.

64

Ti abbassi appena in tempo per evitare la falce che scorre sibilante poco sopra la tua capigliatura. In risposta sferri un ultimo colpo ben calibrato, ferendo Alsir al braccio destro.
Il dace si ritrae dolorante: con la mano sinistra tenta di limitare il deflusso di sangue dalla brutta ferita, e prende alla svelta la via di fuga.
"Ci incontreremo di nuovo, soldato", urla prima di scomparire all'orizzonte, "e sarà la tua fine allora!"
Nonostante la situazione ti sia favorevole preferisci lasciar perdere Alsir. Ti trovi in terreno nemico e non vorresti cadere in un'imboscata; è stato un avversario temibile e sinceramente speri che la sua minacciosa previsione non si avveri mai.
Ripulita la spada dalle tracce di sangue barbaro, la riponi alla cintola e ti appresti a proseguire. Sarai più diffidente nei tuoi incontri d'ora in avanti; sei ormai certo che sono in agguato dei nemici che conoscono il tuo

obiettivo.
Se possiedi la Pietra del Ritorno prosegui al **292**, altrimenti puoi scegliere se seguire la strada verso nord (vai al **71**) o verso est (vai al **69**).

65

Avanzi lentamente, poggiando ogni passo con cautela. Il silenzio di queste tenebre è violato solamente dal rumore dei rami spezzati durante il tuo passaggio.
Finalmente una luce soffusa inizia a diffondersi dalla direzione verso la quale sei diretto. Entusiasta acceleri il passo, quand'ecco che il grugnito che avevi sentito si fa nuovamente vivo. Un dolore lancinante al polpaccio ti fa cadere a terra in preda al dolore. Porti la mano sull'arto ferito e la ritrai intrisa di sangue: perdi 2 punti Vita.
La flebile luce ti permette di identificare il profilo del tuo aggressore: si tratta di un cinghiale di grosse dimensioni, e la sua zanna è l'arma con la quale ti ha colpito. È molto agguerrito e, come se non bastasse, la carenza di luce gioca a suo favore.
Data la rapidità dell'attacco dell'animale non puoi utilizzare alcun medaglione. Diminuisci inoltre la tua Potenza d'Attacco di 1 punto per tutta la durata di questo scontro, a causa delle condizioni sfavorevoli nelle quali combatti.

CINGHIALE Forza 7 Vita 10

Se vinci lo scontro recati al **334**.

66

La tua rapidità non basta per sfuggire alla trappola. Gli spuntoni che tempestano la superficie del tronco si aggrappano alla tua lorica in cuoio, trascinandoti con loro. Il tuo balzo all'indietro termina contro lo stipite della porta. Cadi a terra privo di sensi: perdi 4 punti Vita.
Quando rinvieni hai il volto completamente fradicio ed un dolore insopportabile alla testa. Qualcuno deve averti destato con una secchiata d'acqua gelida. Vai al **261**.

67

Lasci il flebile vociare dell'accampamento alle spalle e ti avvii verso sud, dove la foresta si presenta subito più folta.
Poco prima di accedervi, un bivio divide la strada principale in due tronconi. Il tragitto occidentale è segnalato da un cippo posto sul ciglio del sentiero, in un idioma che non intendi, quello orientale non ha invece nessuna indicazione. Prosegui verso ovest (vai al **384**) o verso est (val al **180**)?

68

"Avanti!", urla il prefetto. I giavellotti delle prime file si abbassano ed inizia l'attacco.
I *tarabostes*, i guerrieri appartenenti all'aristocrazia dacica, vestono armature complete: ostentano opulenza, mostrando ricchi decori orientaleggianti sugli elmi dorati che ricoprono i loro capi. Combattono con uno scudo circolare, e brandiscono delle corte falci, simili alle *sica* traci.
Costoro, guidati da alcuni nobili a cavallo, affrontano il vostro attacco senza alcun timore e si apprestano alla

collisione. Il frastuono è assordante e la scena, illuminata da un alone rosso proiettato dalle pareti infuocate poco distanti, è inquietante. Così hai sempre immaginato il regno di Plutone.
Il cuore del combattimento non tarda a raggiungerti, e ti prepari ad accoglierlo. Assicuri fermamente l'elsa nel palmo, pronto ad affrontare i tuoi prossimi avversari.
Dato che non si tratta di singoli avversari, ma di un gruppo, li affronterai come un unico nemico. Nella confusione riceverai, però, un aiuto dai tuoi compagni d'arme.
Ad ogni tuo attacco vincente tira un dado. Se il risultato è 4, 5 o 6, raddoppia il danno inflitto ai tuoi avversari.
Puoi utilizzare l'Oracolo degli Dei, ma nessun medaglione, data la rapidità degli eventi.

SCHIERA DI TARABOSTES Forza 9 Vita 16

Non appena i daci vengono sconfitti prosegui al **386**.

69

Esausto di girovagare, affretti il passo. Poco dopo però ti arresti; avverti la sensazione di essere seguito. Il tuo sesto senso si fa sempre più pressante, tanto che cedi alla tentazione di voltarti ad accertare la situazione.

Non vedi nessuno alle tue spalle: probabilmente la stanchezza ti ha giocato un brutto scherzo. Non appena torni rivolto al tuo cammino, però, una figura ti si para dinnanzi obbligandoti ad arrestare la marcia.

Gli occhi sono scavati ed il colorito è pallido. I capelli lunghi e radi tendono al grigio e cadono pesantemente sulle spalle scarne.

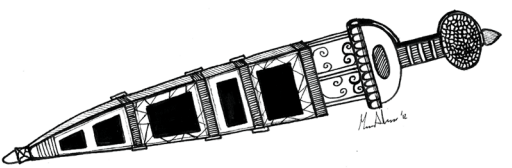
L'individuo permane sul posto con lo sguardo fisso e trasognato. Non emette parola ma, proprio prima che tu possa domandargli chi sia, ti interroga.

"Hai un pezzo d'oro per un mendicante?", domanda con voce rauca e debilitata.

Non sei in presenza di un cittadino romano né di un mercante. Costui è quello che sembra: un poveraccio che vive di stenti e cerca qualche mezzo con cui procurarsi da mangiare.

Distogli lo sguardo dal mendicante e apri la tua sacca, frugando in cerca di qualcosa da offrirgli.

Se nella tua sacca è presente dell'Aglio vai al **255**, altrimenti vai al **108**.



70

Ti basta fare quattro gradini per renderti conto che ti trovi in una neviera. Il freddo ti attanaglia le gambe; guardandoti intorno, una volta che gli occhi si sono abituati all'oscurità, noti che tutte le pareti sono scaffalate. Si tratta di uno stanzino non più grande di due pertiche quadrate. Avvolte dal freddo abbraccio della neve e del ghiaccio, trovi sugli scaffali delle riserve di cibo, bevande e spezie.

Non capisci che cosa avessero da difendere quegli uomini di così importante fino a quando ti volti per risalire, e noti nell'angolo destro un blocco di neve particolarmente luminoso. Ti avvicini incuriosito e rimuovi il sottile strato candido, rivelando una boccetta di vetro piccola quanto il palmo di una mano: il contenuto sembra essere un pezzo di ghiaccio. I contorni non ben definiti ricordano la forma di un cuore stilizzato. Risalendo in superficie noti come curiosamente non tenda a liquefarsi per il cambio di temperatura.

Non hai idea di cosa possa essere, ma se quegli uomini ci tenevano tanto avrà pure un valore. Riponi il Cuore di Ghiaccio nella tua sacca e prontamente abbandoni questo luogo, dirigendoti sulla via principale, verso est.

Vai al **45**.

71

Acceleri il passo rimuginando su ciò che riferirai a Plinio una volta tornato all'accampamento. Poco distante, però, senti un lamento. Alzi la testa per vedere da dove proviene tale suono e, presso l'entrata di una piccola caverna, vedi tre figure vestite con lunghi abiti di lino sgargianti. Indossano prestigiosi orecchini dorati, il cui luccichio accompagna mirabilmente quello dei bracciali ai loro polsi. Si tratta di tre donne daciche, appartenenti all'aristocrazia locale.

Non hai idea di cosa le abbia portate fin nel cuore della foresta; sono molto turbate ed il loro lamento è straziante. Alla tua vista reagiscono correndoti incontro; il loro pianto continua imperterrito anche quando ti rivolgono la parola.

Non intendi la loro lingua, ma se decidi di rimanere al tuo posto per poter essere comunque d'aiuto vai al **316**. Se invece non vuoi fidarti, pensando ad una possibile trappola, prosegui oltre, al **50**.

72

Ti accingi a varcare la Porta Est. Il terrapieno alla base della palizzata è immenso, paragonato al piccolo passaggio protetto da una sola coppia di guardie armate. I rossi scudi quadrati che giacciono ai loro piedi riportano decorazioni che esprimono vigore ed autorevolezza, contrastando apertamente con i fiacchi corpi. Le guardie sembrano non aver nemmeno notato il tuo passaggio.

Appena giunto all'esterno noti il Tibiscus scorrere agitato alla tua sinistra.

Le scure acque non riescono a donarti il conforto di cui avresti bisogno in queste terre desolate, ed il calore di Roma inizia a mancarti sempre di più.

Tirando un malinconico sospiro vai al **184**.

73

Mentre sei chino per liberare la cotta di scaglie dal cadavere del *comato* senti un rumore di passi. Un dace sbuca da dietro la torretta di avvistamento e si avventa su di te con il suo giavellotto.

Tenti di reagire all'istante ma le tue movenze, dalla posizione prona nella quale ti trovi, risultano rallentate. Avevi quasi estratto la spada, ma senza battere ciglio la rinfoderi. Il guerriero nemico giace a terra inerte mentre dalla torre d'avvistamento un arciere romano ritrae l'arco. Lo ringrazi con un cenno.

Per tua fortuna la qualità degli arcieri romani è invidiabile, in caso contrario non saresti qui a decantarne le lodi.

Dal profondo della tua memoria questa scena ha riportato alla mente un episodio dai contorni poco nitidi.

Sembrerebbe quasi un ritorno al passato, una sequenza di azioni già vissuta.
Il frastuono degli scontri proveniente da settentrione ti desta dai tuoi pensieri: è necessario il tuo apporto.
Purtroppo l'attentatore è ricaduto sul corpo del *comato* sul quale eri piegato, ed il recupero della cotta dorata impiegherebbe ora molto tempo. Tuo malgrado dovrai rinunciare alla mirabile armatura e dirigerti invece verso la Porta Nord al **198**.

74

Raggiunta l'altra sponda guardi davanti a te, in direzione ovest, dove l'ambiente lacustre sembra terminare dopo circa duecento passi, e con esso la foresta.
Terminata la selva, il territorio si apre in un'estesa radura, a tratti completamente brulla. Il terreno arido sul quale ora cammini presenta numerosi segni di passaggio, che vanno dalle tracce lasciate dai carri alle semplici orme di calzari. L'esponenziale aumento di queste ultime, però, trova ben presto spiegazione con il gran vocio proveniente da occidente.
Prosegui con rinnovato vigore ritrovandoti a costeggiare un'abitazione che lambisce la via principale, sul ciglio sinistro. Si tratta di una costruzione spartana in arenaria, con porta in legno. Un filo di denso fumo nero, proveniente dal tetto, serpeggia verso il cielo. A giudicare dai numerosi ceppi presenti all'esterno, potrebbe essere la dimora di un falegname.
Hai intenzione di verificare se l'artigiano è in casa (vai al **100**) o continui imperterrito verso i rumori che provengono dal fondo della via (vai al **254**)?

75

Depositi lorica e calighe tra l'erba alta, a lato del largo fusto. Non dovresti correre rischi di furto, dato il totale isolamento dell'area rispetto alla via principale. Tuttavia la prudenza non è mai troppa e decidi di portare con te la sacca con i tuoi averi.
Dando un'occhiata dal basso verso l'alto calcoli approssimativamente quale potrebbe essere la via più semplice per raggiungere l'obiettivo, e ti appresti ad iniziare la scalata. Oltrepassate le prime ramificazioni obbligate ti si pone davanti la prima scelta.
Ti aggrapperai al ramo di destra (vai al **160**), o a quello di sinistra (vai al **23**)?

76

Il gelido vento che ti scorre tra i capelli ti fa rabbrividire, eppure una sensazione di calore si impadronisce di te.
Mantenendo ben salda la tua presa al fusto, strabuzzi gli occhi di fronte ad una visione eterea. Che Giove ti fulmini se il volto che hai dinnanzi agli occhi non è quello di Elysha, la ragazza del lago!
Dopo alcuni secondi, però, la fluttuante figura svanisce così come era comparsa, lasciandoti smarrito a fissare il vuoto. Incapace di comprendere quanto accaduto, attendi un attimo per riprenderti, e guardi verso l'alto calcolando la distanza per operare il salto finale.
Carichi tutto il peso sulle gambe e poi spicchi il balzo con tutta la tua forza. Il tuo polpastrello sfiora la superficie ruvida del ramo ma lo sforzo prodotto non è sufficiente per effettuare una presa sicura. Le tue braccia distese mancano l'aggancio ed inizi a precipitare nel vuo-

to, quando il tuo corpo viene sollevato da una forza misteriosa. Graviti per qualche secondo prima di venire adagiato proprio sul ramo centrale, al livello superiore.
Non hai avvertito nessun contatto fisico durante il tuo salvataggio ma non hai dubbi che la bontà di Elysha, e della sua benedizione, abbiano a che vedere con questo prodigioso avvenimento. Che si tratti di una semidea, come fu Ercole? Non riesci a trovare una spiegazione plausibile, e porterai questo dubbio con te.
Te la sei vista proprio brutta ma ora sei salvo. Riprendi la scalata tra gli ultimi arbusti rimasti e raggiungi la vetta. Vai al **94**.

77

Purtroppo non basterà la tua semplice parola per convincere i pretoriani a recuperare il fuggitivo.
Amareggiato per la fuga di Sextus non puoi fare altro che tornare a ridosso della Porta Nord, dove fervono i lavori per la ricostruzione del ponte provvisorio.
Muovendoti sul traballante passaggio raggiungi la sponda occidentale del fiume, dove ha avuto luogo la battaglia. Il terreno è cosparso di corpi esanimi, divisi in parti eguali tra imperiali e daci. Le potenza delle falci si può riscontrare nella presenza di alcuni cadaveri senza arti, tagliati di netto dalle lunghe ed affilate lame barbare.
Il movimento è frenetico ed alcuni feriti vengono accompagnati verso l'ospedale del campo, lungo il decumano, nei pressi della Porta Ovest. Un sapore dolceamaro invade l'aria, mentre prendi visione di un vittoria che ha comportato numerose perdite.
Passando accanto ad alcuni indaffarati pretoriani, che dirigono le alacri operazioni di ricostruzione dell'inse-

diamento, cerchi attorno al nugolo di ufficiali anche la presenza di Plinio. Non riuscendolo a trovare percorri il cardo verso sud, sino a giungere al piazzale delle adunate, dove giace un'immensa pira, costituita in parte da detriti.
Alzi lo sguardo verso la torretta d'avvistamento; ora è occupata da un contingente di arcieri, tornati a sorvegliare le zone circostanti.
Finalmente le prime luci mattutine iniziano a dare il loro contributo all'illuminazione dell'accampamento. Il luccichio sprigionato dalle aquile imperiali che campeggiano dinnanzi ad un tendone, posizionato al centro del piazzale, rivelano la locazione dell'imperatore in persona.
È in atto un gabinetto di guerra, nel quale Ulpio Traiano e i suoi più fidati ufficiali stanno decidendo le prossime mosse tattiche, sorvegliati dalla diligente guardia pretoriana.
Barcollante dalla stanchezza ti volgi verso l'area meridionale, dove giace la tenda presso la quale hai passato la breve notte del tuo arrivo. In quel preciso istante noti la sagoma del prefetto uscire dall'alloggiamento dell'imperatore. La sua tunica è ridotta a brandelli e la lorica a scaglie porta ampi segni dei duri scontri. Non appena ti vede, strabuzza gli occhi e si avvicina.
“Caio... pensavo fossi morto!”, esclama Plinio abbracciandoti, quasi foste amici di vecchia data. “Fatti guardare! Anche tu non hai avuto vita facile in questo assedio vero?” La domanda retorica ti riporta a quanto hai dovuto affrontare in questa interminabile giornata.
“Seguimi”, aggiunge il prefetto. “Prima di guadagnare il meritato giaciglio è bene mettere qualcosa sotto i denti.”

Il momentaneo alloggiamento del prefetto è un piccolo tendone di forma allungata, scevro di icone imperiali, allestito senza alcun ornamento degno di un ufficiale. All'interno, sul lato meridionale è comunque disposto un lungo desco, sopra il quale appaiono delle ciotole e dei calici di bronzo contenenti cibo e bevande.
"Eccoci arrivati", dice il prefetto. "Serviti pure come meglio credi."
Se possiedi la Daga di Quinzio vai al **141**, altrimenti prosegui al **353**.

78

La fitta boscaglia si dirada, permettendoti così di trovare il conforto dei raggi solari in una piccola radura centrale.
Davanti a te il viottolo prosegue in leggera salita, infiltrandosi in un denso faggeto, dal quale dipartono due deviazioni. Una si dirige a sud, e l'altra invece verso nord.
Prosegui verso ovest (vai al **103**), imbocchi la deviazione a sud (vai al **246**), o quella a nord (vai al **58**)?

79

Ti volti di scatto appena in tempo per focalizzare un uomo che, come avevi intuito dallo scalpiccio, si sta dirigendo verso di te.
Solo quando si trova a pochi passi realizzi la sua espressione tutt'altro che amichevole. Fai appena in tempo a scostarti e arretri di qualche passo, evitando l'attacco a mezza altezza dell'aggressore. Senti la sua lama fischiare, rasente alla tua spalla destra.
L'uomo non è particolarmente robusto, ma tuttavia pare

essere molto agile nel gestire la grande falce allungata che brandisce a due mani. Non sembra un banale brigante a giudicare dagli abiti che indossa; sono finemente decorati e, dagli anelli che brillano su ambo le mani, diresti che si tratta di una persona agiata.
La lunga chioma nera ondeggia incessantemente seguendo le movenze che delineano l'ennesimo attacco. Sarà una dura battaglia. Non puoi utilizzare l'Oracolo degli Dei.

Medaglioni utilizzabili: Cerere - Giove - Marte - Vulcano

AGGRESSORE MISTERIOSO Forza 9 Vita 14

Non appena il suo punteggio Vita scende al di sotto di 7 interrompi il combattimento e vai al **351**.

80

La rapidità è sempre stata una delle tue principali abilità, ma in un campo ostile come questo non puoi farvi molto affidamento. Ad ogni passo incespichi in un ostacolo, e infine cadi a terra.
Prontamente ti rialzi nonostante il peso della lorica e della sacca, ma ciò non basta ad evitare che la bestia che attendeva nelle tenebre ti raggiunga. Scopri che si tratta di un cinghiale di grosse dimensioni: la sua sola testa è grande quanto il tuo busto.
L'attacco arriva mentre ti trovi ancora terra, e la sua zanna ti colpisce di striscio sulla coscia provocandoti un dolore lancinante. Perdi 4 punti Vita
Riesci comunque a sfoderare la tua spada e sferri un colpo sul collo dell'animale: la forza della disperazione

ti ha fatto quasi decapitare il suino. Il suo irsuto cadavere giace ora a terra privo di vita.
La lacerazione presente sulla tua gamba però sanguina molto. Ti trascini fuori dalla selva ed effettui subito una medicazione di fortuna, utilizzando un lembo della tua tunica. La situazione sembra migliorare, ma hai consumato molte energie.
Prosegui al **310**.

81

Con uno sforzo di volontà estrai il medaglione chiedendo aiuto alla divina madre di Enea. Un'aura bianca si espande dal tuo corpo: senti la tua mente liberarsi dal giogo psichico delle tre creature. Non sei ancora completamente padrone di tutte le tue facoltà, ma questo aiuto divino ti permette di voltarti e allontanarti dall'area.
Una volta fuori dalla boscaglia il loro potere svanisce. Recuperata la tua voce, puoi lanciarti in una corsa affannosa senza destinazione: quello che più ti interessa ora è allontanarti da quelle creature.
Quando senti di aver raggiunto una distanza sicura, crolli al suolo esausto sotto il peso della tua lorica, circondato dai fiorenti campi di grano. Sembra ormai che il pericolo sia scampato.
Forse qualche sacerdote, se mai dovessi fare ritorno a Roma, sarà in grado di spiegarti l'origine di queste entità.
Ritto in piedi, troneggi al centro dell'area dorata mentre analizzi la via principale che corre costeggiando il campo coltivato. Sarà per quel percorso che ti avvierai.
Prosegui al **101**.

82

La pavimentazione del corridoio, composta da lastre di granito ad incastri irregolari, è cosparsa di scritte scolpite in una lingua sconosciuta. Potrebbero tornare utili se riuscissi a tradurle, ma non è il tuo caso.
Alcune frecce, simili a quelle presenti all'ingresso, accompagnano le misteriose indicazioni, aumentando ulteriormente la tua confusione.
Proseguendo oltre per una decina di passi però gli specchi scompaiono, e con essi i giochi di luce. Davanti a te hai ora due corridoi immersi nella penombra, all'inizio dei quali si trovano due sculture geometriche in pietra grezza.
Imbocchi quello con la scultura triangolare (vai al **132**) o con quella pentagonale (vai al **264**)?

83

L'alacre, quanto velleitario, funzionario necessita di aiuto, e non hai intenzione di negarglielo. Corri a perdifiato agitando la tua spada e urli insulti al terrificante barbaro per distrarlo.
Il suo ghigno espone una dentatura dorata che risalta sulla carnagione olivastra. Porta un berretto di feltro rosso dal retro del quale fluiscono i capelli corvini, raggruppati in una lunga coda. Veste solo una cotta di pelle che non riesce a celare la possente muscolatura, e agita un lungo spadone che riesce a brandire mirabilmente con una sola mano.
Il tuo sbraitare non sembra distrarlo più di tanto, anzi, probabilmente ottieni l'effetto opposto; Quinzio ti vede con la coda dell'occhio e si volta verso di te mentre l'energumeno gli sferra un pericoloso fendente. Il fedele

servo dell'Urbe riesce a parare il colpo, ma la potenza di quest'ultimo è tale da farlo ricadere all'indietro. Quinzio si ritrova privo di sensi.
Il dace avrebbe potuto dargli il colpo di grazia, ma ora sarai tu il suo prossimo avversario. Il bestione è tanto enorme quanto lento: dovrai sfruttare questa sua debolezza per sconfiggerlo.
Non puoi usare alcun aiuto divino data la veemenza dell'azione.

ORRIDO COLOSSO Forza 8 Vita 14

Se vinci il combattimento vai al **366**.

84

Non puoi credere ai tuoi occhi: sei riuscito a sconfiggere colui che, almeno a parole, è il miglior arciere della Dacia.
Senza preoccuparti di trattenere la boria ti avvicini all'incredulo Sertian che, con l'amaro in bocca, non può che ammettere la sconfitta.
"Non ti vantare troppo", precisa senza nemmeno guardarti in viso, "il caso ha voluto che tu vincessi, non certo la tua abilità con i dardi. Comunque, romano, la parola è stata data. Oro od informazioni, quale sarà dunque il tuo premio?"
Se la tua sacca è particolarmente leggera, e scegli la ricompensa in oro, vai al **159**.
Altrimenti, se credi che Sertian possa avere delle notizie particolarmente interessanti, vai al **223**.

85

Prosegui verso settentrione, stupito di come una faccenda di tale importanza ti abbia potuto coinvolgere. L'incessante tessere delle Parche è imprevedibile, e ti auguri che la trama da esse ordita porti ad un esito positivo.

Ti riscuote uno scalpiccio di zoccoli in lontananza. Il rumore avanza nella tua direzione e, dalla curva all'orizzonte, vedi sbucare un carretto trainato da due cavalli. Avanzano a fatica, sbuffando sul terreno melmoso, e tra non molto ti ritroverai nella visuale della coppia di conducenti che, da questa distanza, non riesci ad identificare con chiarezza.

Se ritieni che ci possa essere un pericolo puoi lanciarti tra le sterpaglie, oltre il ciglio della strada. In questo caso *Prova la Destrezza*.

Se vinci la prova vai al **311**; altrimenti, se la perdi, o se semplicemente vuoi vedere di chi si tratta, vai al **124**.

86

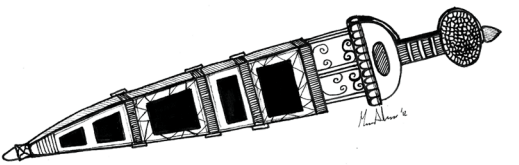
Lasci tre denari al borioso mercante e la guardia ti indica con la punta della lancia la direzione per raggiungere le gare di pancrazio.

Un breve tragitto selciato in falsopiano ti conduce ad un'area che raggruppa una decina di provetti combattenti. Sei quasi arrivato tra di loro quando la guardia di turno ti intima di fermarti e di consegnare le armi.

All'inizio rimani sbigottito, ma, osservando attentamente, noti che nella zona adibita alla lotta nessun altro concorrente possiede armi o corazze. Senza fare storie consegni la tua arma, e con essa la lorica in pelle.

Indossando solamente la tua tunica e le calighe ti ap-

presti ad iscriverti alla prossima competizione. Le regole prevedono che, ad ogni turno, si debbano sfidare quattro partecipanti in due combattimenti ad eliminazione; i vincitori si scontreranno nel duello finale, che consegnerà al trionfatore onore e gloria, nonché un meritato bottino.
Non appena incidi il tuo nome sulla tavola di cera che designa i partecipanti, un nerboruto anziano ti spinge in fila verso altri tre personaggi: gli sfidanti per il tuo turno.
In breve tempo arriva il vostro momento, e tra poco saprai quale sarà il primo avversario da affrontare. L'obesa guardia imperiale che staziona accanto a voi elenca a gran voce i nomi dei partecipanti, mentre la folla vi acclama entusiasta.
I tre sfidanti sono El-Ishar, proveniente dalle aride regioni dell'est, Ughram, fiero appartenente alla stirpe dei Germani ed Alsir, rappresentante dace ed idolo degli spettatori presenti.
Tira un dado per sapere quale sarà la tua sorte.
Se realizzi 1 o 2 vai al **105**.
Se realizzi 3 o 4 vai al **6**.
Se realizzi 5 o 6 vai al **231**.



87

L'enorme salma dell'animale giace al suolo, con il pelo irto intriso di sangue.

Dopo aver riposto la propria falce, il dace, un robusto cacciatore dai lunghi capelli biondi e dalla carnagione candida, ti si avvicina.

"Saluti a te, soldato", dice, alzando la mano. "Un commerciante deve pur conoscere il latino da queste parti, non ti pare?", spiega, percependo la tua sorpresa nel sentirlo parlare fluidamente la tua lingua.

Spostandosi poi nei pressi del cadavere prosegue. "Arrivo subito al dunque: l'orso era una mia preda, e per questo la sua pelle spetterebbe a me. Il fatto che tu sia intervenuto, aiutandomi ad abbatterlo, senza mia specifica richiesta, non significa nulla."

Ti osserva dritto negli occhi. "Voglio premiare comunque la tua abilità con la spada, proponendoti un affare. Se vuoi puoi prenderti parte della pelliccia per soli 10 denari d'oro. Ti può andar bene, soldato?"

Non sapresti cosa fartene di una pelliccia d'orso: sarebbe solamente un peso inutile da trascinarti lungo il tragitto, rallentando lo svolgimento della tua indagine. Gli proponi in alternativa di ricompensarti fornendoti notizie.

Un largo sorriso si fa spazio sul volto del dace. "Il fatto che tu rinunci ad una pelle così prestigiosa è un'ottima notizia per me", dice sogghignando, "e di conseguenza mi sembra doveroso ricambiare con la stessa moneta. Dunque vediamo... vorresti notizie vero? E riguardo a cosa di preciso?"

Sfruttando la sua predisposizione al dialogo, ne approfitti per domandargli se ha udito qualcosa riguardo a presunti accordi tra alcuni rappresentati daci ed altri

romani, accampati presso il fiume Tibiscus.
“Se ho sentito qualcosa?”, esclama sbarrando gli occhi. “A Tape nessuno parla d'altro. La mia gente non approva questo tipo di azione, e per il popolo dacico, in particolar modo per noi mercanti, voi non siete degli invasori ma una benedizione mandata da Derzelas. Sembra però che il consiglio non la pensi così, o almeno le famiglie più influenti, come gli Scitzari per esempio.”
Ora il tono della voce del dace si fa sommesso. “Con l'aiuto dei sacerdoti, i kapnobatai, hanno pensato bene di ordire un piano contro gli invasori, esausti della tattica attendista del sovrano stesso. Non posso rivelarti il nome del rappresentante degli Scitzari. Mi auguro tu capisca come per me il rischio sarebbe troppo elevato. Posso consegnarti però il nome del vostro traditore.”
Finalmente la verità è venuta galla. Il complotto è reale, non è solo una supposizione del prefetto.
“A quanto pare vi sono traditori su ambo le sponde del Tibiscus. Tre giorni or sono vidi l'incontro dei due cospiratori ai margini del bosco che si estende ad est di Tape. Mi trovavo a caccia di prede, e mi nascosi dietro ad un albero ad ascoltare il dialogo. Fu così che sentii il nome del vostro rappresentante, durante il loro commiato. L'ufficiale che complotta contro di voi porta il nome di Sextus.”
Ti si gela il sangue nelle vene: allora è tutto vero! È proprio lui, il tribuno Sextus Magnus!
Segna questa prodigiosa notizia come *Il Nome del Traditore* tra le tue note.
La parola di un mercante non sarà una prova tangibile, né tantomeno certa, ma non vedi l'ora di riportare questa notizia al prefetto.
Ringrazi sentitamente il cacciatore dace e ti dirigi di

nuovo per il tuo cammino.
Se possiedi la Pietra del Ritorno dirigiti verso il cumulo roccioso che vedi in lontananza verso occidente andando al **127**, altrimenti prosegui al **229**.

88

Harold giace a terra morto, ma il trambusto dovuto al combattimento ha attirato le attenzioni dei passanti. Senti alcuni voci provenire dall'esterno e devi scomparire prima che scoprano quello che hai fatto.
Se hai un Medaglione di Saturno puoi utilizzarlo e perquisire la stanza in cerca di qualcosa di utile (vai al **205**), altrimenti torna di corsa sulla strada principale e prosegui verso dove eri diretto, cioè verso nord-ovest (vai al **254**).

89

Il tuo programma sarebbe stato perfetto ma il tuo tentativo di liberarti della toga fallisce miseramente; le falde di quest'ultima si avviluppano attorno alla tua lorica come tentacoli, generando l'effetto opposto a quello desiderato.
Il pugnale della guardia scivola velocemente verso la tua gola.
"E così saresti un magistrato eh?", ti sbeffeggia. "Lo scopriremo subito non appena arriverà Sextus. Ah! Ah! Ah!"
Il suo fetido alito ti intasa le narici mentre ride soddisfatto, pregustando la ricompensa per il suo ineccepibile lavoro.
Vieni zittito con un bavaglio di lino, stretto a tal punto da non permettere la circolazione sanguigna. Stratto-

nato fino ad una delle travi portanti, dove giace il triclinio, vieni legato.
“Riposati pure qui. Riceverai presto delle visite”, aggiunge la guardia, allontanandosi dalla tenda.
Il visitatore non tarda ad arrivare nella sua divisa da ufficiale, con tanto di elmo crestato e una lorica muscolata che risplende lucente al chiarore delle torce. Si tratta di Sextus Magnus, lo riconosci immediatamente.
“Salve, soldato”, saluta il tribuno. “Temo per te che dovrai rispondere a un bel po’ di domande.”
Il tribuno si avvicina ad un palmo dal tuo naso, fissandoti a lungo. Con un gesto rapido alza la tunica a scoprire il tuo braccio destro, mettendo a nudo il tuo tatuaggio.
“Ah, bene. Avrai una domanda in meno a cui rispondere!”, dice ritraendo lo sguardo soddisfatto dal tuo braccio.
“Mi dispiace infinitamente per il povero prefetto, ma le notizie che attendeva tarderanno ancora un po’ ad arrivare…”, aggiunge, mentre si gira e si avvia verso l'uscita, nascosto dal rosso mantello ondeggiante, “...o non arriveranno affatto!”
Queste sono le ultime parole che senti menzionare dal tribuno, prima che esca dell'alloggiamento ridendo a squarciagola. Due dei quattro legionari che hanno accompagnato Sextus ti liberano dalle corde e ti portano con loro caricandoti sul dorso di un cavallo.
Durante il galoppo senti il conducente sentenziare il tuo imminente futuro. “Sei stato audace a sfidare il tribuno Sextus, ma finirai la tua esistenza marcendo nelle carceri romane!”
Sembra proprio che le Parche abbiano tessuto per te un tragico, quanto inaspettato, finale.

90

Frughi nella tua sacca da viaggio e recuperi lo scintillante rotolo. Una volta disteso, noti la presenza di strani simboli, che non provi nemmeno a comprendere. Le dimensioni sembrano calzare perfettamente con l'incavo presente sulla tomba; appoggi la pergamena sulla fredda roccia.
La reazione non tarda ad arrivare: un leggero bagliore sfugge dai lati della pergamena, anticipando un tetro scricchiolio che rivela l'apertura del sarcofago. Vai al **376**.

91

Sembra che l'influsso dello sciamano abbia ottenuto l'effetto desiderato. Alsir ora avanza con passo deciso e con una sicurezza allarmante. Dal suo profilo imberbe non traspare alcuna emozione.
Debilitato dalla stanchezza senti che la tua sicurezza sta venendo meno. Le urla di sofferenza dei tuoi commilitoni provenienti dalla Porta Nord, però, riescono ad infonderti la giusta dose di orgoglio. Devi dare il massimo per difendere l'onore di Roma: così ti hanno sempre insegnato, e non saranno certo questo barbaro e i suoi ignobili incantatori a fermare la potenza dell'Urbe!
Non hai la possibilità di utilizzare alcun medaglione, ma se credi puoi usufruire dell'Oracolo degli Dei.

ALSIR CORROBORATO Forza 12 Vita 14

Se riesci ad abbatterlo prosegui al **326**.

Incuriosito dal richiamo ti avvicini al bancone, traboccante di fiale contenenti strani liquidi e spezie di ogni colore. L'anziano allunga la mano, ti afferra il braccio e, avvicinandoti, sussurra:
“Non ti ho mai visto prima d'ora, soldato. Sei un nuovo arrivo, vero?”
Annuisci, stupito dall'atteggiamento confidenziale del sacerdote.
“Sono Artiz”, si presenta, “e commercio materiali rari. Tratto per la maggior parte essenze care ai nostri dei, ma è bene che ti metta al corrente del fatto che posseggo un gioiello unico nella sua specie.”
L’anziano estrae dalle falde della tunica un manufatto.
“Si tratta di un amuleto che permette di consegnare all'Ade le anime vaganti: il suo nome è Morte Arcana.”
L'oggetto ha la forma di una fiamma stilizzata, e presenta al centro una pietra rosso fuoco che brilla nella fioca luce del tempio.
“Nonostante il comandante Sextus Magnus abbia intenzione di spostare l'attacco a domani”, spiega, “o almeno così si vocifera, ti sarà sicuramente molto utile nei giorni a venire. Conosco gli stregoni daci, i kapnobatai. La loro negromanzia è un arma molto potente, e sono certo che l'aristocrazia dacica non escluderà a priori il suo ausilio, in caso di bisogno.”
Lo sguardo del sacerdote percorre tutta l’area votiva e, dopo essersi accertato che nessuno vi stia osservando, ti propone l’offerta.
“Pochi soldati sono a conoscenza di questo amuleto. Il suo commercio è vietato in questo tempio. Può essere tuo per soli 8 denari d'oro.”
Il manufatto è indubbiamente di rara fattura ma, essen-

do appena giunto all'accampamento, preferiresti avere notizie riguardo la zona circostante.
Puoi interrogare Artiz acquistando l'amuleto (vai al **170**) o rifiutando la trattativa (vai al **221**).

93

La prima ondata di falci daciche è stata annichilita, ma le forze nemiche sono ben lungi dall'essere debellate.
Sforzandoti, riesci a intravedere una singolare figura su di una collinetta che si erge oltre il fiume Tibiscus, al di sopra della palizzata settentrionale. Non riesci a distinguerne i tratti ma sembrerebbe maneggiare una robusta verga in legno, indirizzandola verso le retrostanti file daciche. Si tratta certamente di un kapnobatai, uno dei famigerati sciamani locali dei quali hai già sentito parlare.
A circa venti passi da te, le riorganizzate coorti miste di Plinio stanno per collidere nel piazzale dedicato all'adunata con un contingente di fanti daci.
Sul lato orientale, di fronte a te, il conflitto vede con-

trapposti i legionari dei manipoli originariamente agli ordini di Sextus ed alcuni *comati* daci, la fanteria leggera.
Le due fazioni sembrano equivalersi come numero, ma la conduzione del fronte romano è vacante, data la mancanza del tribuno Sextus.
Se vuoi tentare di passare inosservato tra le buie vie che separano i tendoni dell'accampamento, per riuscire ad avvicinarti al kapnobatai, vai al **129**.
Se opti per restare dove ti trovi, dando il tuo contributo alle truppe del prefetto, vai al **346**.
In alternativa, puoi attraversare lo spiazzo centrale per portare il tuo appoggio agli ex militi di Sextus andando al **38**.

94

Hai raggiunto finalmente la cima dell'imponente quercia. Avvolgi un braccio al tronco per tenerti saldo e scruti tra le fronde, cercando l'oggetto che ha istigato la tua prodigiosa scalata.
Sposti il fogliame e scopri infine un piccolo contenitore d'argento. Il coperchio è ricoperto di motivi floreali finemente lavorati; è senza dubbio l'opera di un artigiano virtuoso, ma quello che più attira la tua attenzione è l'assenza di un lucchetto o di una serratura.
Riesci a pensare solo a due possibilità: o non cela nulla al suo interno, oppure, chi l'ha posizionato quassù, pensava che non potesse essere individuato.
Guadagni una posizione sicura tra i rami ed arpioni il minuscolo scrigno: lo apri senza indugi, ma al suo interno trovi solamente dei rovi. Non puoi credere di aver sprecato delle preziose energie per un pugno di arbusti secchi.

Rovisti convulsamente fino a scoprire che, mimetizzata tra i rovi, si trova la ricompensa per le tue fatiche. Estrai un arbusto a forma di chiave, roteandolo con cautela sul palmo, incuriosito. L'oggetto sviluppa su tutta la superficie delle sottili spine; ti interroghi su chi avrà mai foggiato un oggetto di così curiosa fattura, e pensi ad un metodo indolore per aggiungerlo nella tua sacca.
Recuperi alcune foglie per avvolgere la Chiave di Spine e riporla tra i tuoi oggetti: segnala sulla tua Pergamena di Viaggio. Abbandoni invece lo scrigno sul posto e cominci la lenta discesa.
Non ti eri nemmeno reso conto di quanto in alto fossi giunto. Scruti a fatica l'orizzonte tra le movimentate fronde, sfidando il fastidioso vento, quando vedi qualcosa di inaspettato.
Vai al **387**.

95

La sponda del lago, laddove non ci sono ninfee, è costellata di canneti. Le acque non sembrano essere molto profonde ma, ciononostante, non riesci a scorgere il fondale.
La placidità del lugubre specchio d'acqua è interrotta da fluttuazioni quasi impercettibili. Immerso nel totale silenzio scorgi un baluginio sotto il pelo dell'acqua, al centro del lago, seguito dall'ascesa di alcune bolle. Potrebbe trattarsi di una sorgente, ma sei troppo distante per dare una valutazione certa.
Distante circa una ventina di passi, ormeggiata a riva, giace una piccola barca con due remi già sistemati nei rispettivi scalmi. Dall'umidità presente all'interno, sembrerebbe essere stata usata da poco, forse proprio dalla ragazza del lago. La distanza che separa le due rive non

è superiore a settanta passi, e saresti in grado di coprirla anche a nuoto.
Spingi la barca in acqua e remi fino alla riva opposta (vai al **217**) oppure tenti la traversata a nuoto (vai al **362**)?
Se desideri esplorare il fondale, e disponi di un Medaglione di Nettuno, potresti utilizzarlo ora andando al **118**.

96

L'orso giace a terra in una pozza di sangue, mentre il dace attende la tua prossima mossa. Ti aspettavi gratitudine, invece scorgi astio nello sguardo del cacciatore.
"E così volevi rubarmi il bottino?", sbraita il dace. "Non sarà così facile come credi! Noi cacciatori viviamo con queste pelli, e non sono certo disposto a cedertela. Se vuoi quella dell'orso dovrai prima ottenere la mia!"
Dopo queste minacce alza la falce sopra la testa e in un impeto d'ira ti si scaglia contro.
Non si tratta di un guerriero, e la sua abilità nel manipolare una falce a due mani non è delle migliori. Ciononostante, quando verrai colpito, subirai un danno maggiore: 3 punti Vita anziché 2.
Non puoi utilizzare né l'Oracolo degli Dei né alcun medaglione dato che il dace ti è subito addosso.

CACCIATORE Forza 7 Vita 10

Se lo sconfiggi vai al **156**

97

Una volta dentro il complesso arboreo fatichi a vedere dove poggiare i passi. Hai perso totalmente l'orientamento in questo oscuro dedalo naturale, e le continue sferzate sui polpacci, prodotte dal ritorno degli arbusti spostati, ostacolano il tuo cammino. Se dovesse esserci qualche animale ostile in zona saresti senza dubbio una facile preda.
Quasi a confermare la tua teoria senti un rumore sommesso, simile ad un grugnito, provenire dalle tenebre di fronte a te. Non sai se sia frutto della tua immaginazione, ma fino a prova contraria il rischio permane.
Se credi puoi utilizzare un Medaglione di Mercurio andando al **274**.
Puoi tentare anche una fuga alla disperata, verso l'ignoto, proseguendo al **335**.
In caso contrario dovrai scoprire di cosa si tratta (vai al **65**).

98

Il potere di Saturno iberna l'ambiente circostante. Le lingue di fuoco che avvolgono i montanti in legno sono ora cristallizzate in una composizione artistica degna dei migliori maestri ellenici. Sai bene che l'effetto sarà effimero e ti lanci verso il dace senza perdere tempo.
Arrotolata nelle vicinanze giace una robusta corda, con la quale leghi le mani e i piedi del manigoldo, mentre il leggero crepitio che rompe la quiete ti avvisa che l'intervento divino sta giungendo al termine.
Il dace ora tenta di divincolarsi, incredulo per l'evoluzione dei fatti. Con violenti strattoni lo trascini a fatica verso l'uscita, lasciandoti alle spalle gli scricchiolii pro-

dotti delle traverse in legno, forieri di tristi presagi. Le fiamme, risalendo i montanti, hanno divorato la parte superiore della tenda. L'aria si è fatta irrespirabile: la situazione sta prendendo una brutta piega.
Ti tuffi all'esterno trascinando con te l'ostaggio, ma proprio durante il passaggio una pesante trave, semi carbonizzata, ti colpisce la spalla procurandoti una lieve lesione: perdi 2 punti Vita.
Ti riprendi velocemente e ti trascini lontano dalla tenda, oramai tramutata in una pira. Non sei riuscito a salvare i beni del prefetto, ma forse questo barbaro potrà fornire elementi utili a chi di dovere per riuscire a vedere chiaro nei fatti accaduti questa notte.
Consegni l'incendiario alla guarnigione che staziona di guardia alla Porta Sud, poi ti dirigi verso il fragore dalla battaglia.
Sia gli uomini agli ordini del prefetto che gli ex-militi di Sextus sono riusciti a sgominare i rispettivi nemici, e stanno ora convergendo verso la Porta Nord.
Non attendi oltre per raggiungerli: non mancherà il tuo apporto alla causa di Roma!
Vai al **198**.

99

Ti rechi nei pressi di uno dei numerosi banchi, dove noti la presenza di alcune erbe medicamentose, come la vite bianca e la celidonia. L'effluvio degli elisir policromatici ti ha completamente avvolto, ma un'altra fragranza riesce a distogliere la tua attenzione. Dal banco attiguo un cuoco locale sta arrostendo della selvaggina, il cui odore risveglia in te una fame spropositata. Ti avvicini e chiedi il prezzo per un razione di carne ed un bicchiere di vino, ma l'esosa richiesta ti fa passare subi-

to l'appetito.
Ormai il languore allo stomaco si fa sentire e non ti abbandonerà così facilmente. Inizi a girovagare, quando incappi in un'offerta che sembra fare al caso tuo.

"SFIDA L'OSTE: SE REGGI 5 BOCCALI AVRAI BIRRA E CINGHIALE IN OMAGGIO!"

Ti fai spiegare da Grezent, l'oste che espone il cartello, i dettagli del confronto. La gara consiste nell'ingurgitare ben cinque boccali di birra, del valore di 2 denari d'oro, senza dare segni di cedimento. I boccali di rame sono schierati sul banco, già colmi di schiumosa birra d'orzo.
Se perdi la gara dovrai ovviamente pagarli tutti, quindi se non disponi di 10 denari d'oro non puoi nemmeno affrontare la sfida.
"Avanti soldato!", incita Grezent. "Non avrai paura di cimentarti con un vecchio taverniere come me?"
La pancia prominente dell'oste lascia trasparire un passato da gran bevitore. Sei indeciso sul da farsi, ma la possibilità di bere e mangiare gratuitamente ti alletta non poco; inoltre lo stomaco inizia ad emettere imbarazzanti brontolii.
Se possiedi una Pelle di Lupo potresti provare ad impegnarla al posto dei denari andando al **271**.
Se possiedi una Pelle di Lupo ma preferisci impegnare i denari d'oro, accetta la sfida e vai al **179**.
Se non hai l'oro e nemmeno la Pelle di Lupo, oppure non vuoi accettare la sfida, allontanati dall'area del mercato, andando al **265**.

100

Decidi di concederti una piccola deviazione verso la casupola, consapevole che le informazioni possono spesso presentarsi nei luoghi più inaspettati. Ti fai strada tra i numerosi ceppi sparpagliati vicino all'ingresso e raggiungi la spessa porta in legno, abilmente decorata con astrusi motivi.

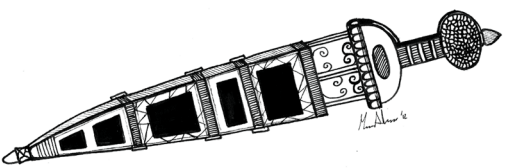
Curiosamente non è presente alcun tipo di maniglia. Dopo aver vanamente ricercato un metodo di apertura, provi a spingerla, con scarsi risultati.

Il tuo pugno sta per percuotere la porta quando abbassi lo sguardo; sporgente dal terreno, ad un palmo dalla porta, noti una piccola pedana. Si tratta evidentemente di un sistema a pressione, che azioni con il piede. La pedana si abbassa fino a toccare il fondo e finalmente i cardini cigolanti spalancano la porta davanti ai tuoi occhi stupefatti. Il proprietario, oltre ad essere un esperto intagliatore, dev'essere anche una sorta di inventore.

Fai un passo all'interno e annunci cautamente la tua presenza, quando un sibilo ti distrae.

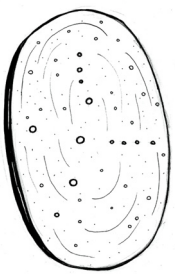
Il proprietario ha pensato bene di difendersi dagli sconosciuti; lo intuisci dall'enorme tronco chiodato che sta cadendo dal soffitto, proprio su di te. Devi scansarti al più presto! *Prova la Destrezza*.

Se vinci la prova vai al **301**, altrimenti vai al **66**.



101

Abbandoni lentamente l'area delle rovine ed oltrepassi i campi di frumento. Alcuni contadini daci sono impegnati nella mietitura, tanto da non notare nemmeno il tuo passaggio.
Ti lasci alle spalle i campi dorati. Il sentiero a un certo punto si biforca, e un cippo triangolare conficcato nel terreno sembrerebbe descrivere ambo le destinazioni.
L'iscrizione che riporta la roccia ti è incomprensibile; gli astrusi simboli potrebbero far parte dell'idioma occulto dei sacerdoti di questi luoghi.
Se possiedi la Pietra del Ritorno prosegui verso il complesso roccioso che si profila in lontananza (vai al **127**); altrimenti segui la via che si addentra nella fitta boscaglia (vai al **97**).



102

Ti lasci alle spalle la delusione di El-Ishar, il quale evidentemente aveva sottovalutato le tue capacità, e ti appresti a recuperare le energie nell'angolo presidiato da alcuni servi. Costoro, al comando degli ufficiali romani presenti, ti offrono una tazza d'acqua e stracci umidi per detergere il sudore.
Rinfrescato, sbirci alla tua destra per scoprire chi sarà il

tuo prossimo ed ultimo avversario. Dalla piccola folla che si ammassava presso l'altro quadrato di combattimento vedi fuoriuscire, sospinto dalla calca festante, il tuo prossimo sfidante: si tratta del dace Alsir. Non riesci a capacitarti di come possa aver avuto la meglio sull'energumeno nordico. Le incitazioni dei presenti devono aver svolto un ruolo importante per l'esito del combattimento, o probabilmente la sua snellezza nasconde prodigiose doti atletiche.
I gelidi occhi del dace ti lanciano un'occhiata ironica, che ti incute una certa irrequietezza. I suoi lunghi capelli corvini cadono liberamente sul petto nudo, costellato da alcuni tatuaggi, mentre un paio di brache di lino amaranto lo coprono dalla vita in giù. Dall'anello che porta alla mano sinistra traspare la propria appartenenza all'aristocrazia locale, probabile motivo di tanto giubilo tra la folla presente. Non hai intenzione di sottovalutare l'apparente esilità di Alsir.
Senza dare segni di tentennamento ti affretti a raggiungerlo al centro dell'area designata. Il dace sembra molto sicuro di sé e senza perdere tempo parte all'attacco.
Anche questo combattimento, come il precedente, si svolgerà a mani nude; per la sola durata di questo incontro, dovrai diminuire la tua Forza di 2 punti.
Ripartite entrambi da 12 punti Vita. Come per il precedente scontro, perde chi raggiunge quota 0. Nessun aiuto divino è ammesso.

ALSIR Forza 6 Vita 12

Se diventi il vincitore finale della gara di pancrazio vai al **24**.
Se perdi prosegui al **266**.

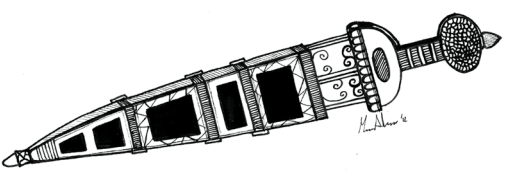
103

La strada continua in salita, diventando sempre più impervia, e la fitta vegetazione ti abbandona, lasciando spazio a sparuti arbusti su di un terreno per la maggior parte roccioso.

Inaspettatamente, però, il sentiero si rivela essere un vicolo cieco, interrotto da uno strapiombo. Da qui puoi godere di un'ottima visuale della zona circostante e riesci a distinguere due corsi d'acqua che tagliano la foresta. Quello maggiore è il Tibiscus, presso il quale sono accampati i tuoi commilitoni; l'altro invece, più minuto, si perde alla distanza. Sembrerebbe esserci anche uno specchio d'acqua, probabilmente un lago, poco distante dal luogo dove ti trovi.

La ripidezza del dirupo costituisce però un serio problema: trovi comunque la soluzione in una sporgenza rocciosa, poco distante dal ciglio.

Leghi la tua cintola di cuoio all'appiglio e scendi gradatamente, ripetendo l'azione anche con le altre sporgenze che spezzano la continuità della parete. Tutto sta filando liscio, ma proprio quando ti trovi a metà discesa, a poco più di trenta passi dal fondo, la prominenza sulla quale fai affidamento si stacca proiettandoti in un volo nel vuoto. *Prova la Destrezza*. Se vinci la prova vai al **240**, altrimenti vai al **356**.



104

Il vostro sguardo si dirige in simultanea verso l'arma e, sullo slancio nel tentativo di accaparrarvela, le vostre armature cozzano violentemente. Per tua sfortuna il barbaro arriva in anticipo e, colpendoti con la punta del suo elmo frigio, ti procura un seria lesione al braccio. Perdi 3 punti Vita.
Se sei ancora vivo continua lo scontro al **157**.

105

L'accoppiamento per il primo turno prevede che tu debba affrontare Ughram, il nordico.
Inizi a prendere posizione nel quadrato per la sfida; ti sgranchisci braccia e gambe e rimani in attesa del tuo avversario.
Ughram non si fa attendere. Si tratta di un bestione di circa 300 libbre. La sua muscolatura è possente, ed i capelli biondo platino corrono lungo la schiena, raccolti in un'unica treccia; un minaccioso tatuaggio che ritrae un serpente in fase di attacco si sviluppa lungo il suo braccio destro.
Il combattimento si svolgerà a mani nude e quindi, per la sola durata di questo incontro, dovrai diminuire la tua Forza di 2 punti.

Il punteggio di Vita per queste gare è fittizio e non andrà ad incidere sul valore che stai usando per il resto dell'avventura, il quale rimarrà identico a com'era prima di gareggiare.
Partite entrambi con 12 punti Vita. Non puoi utilizzare nessun medaglione, e nemmeno l'Oracolo degli Dei.
Chi raggiunge per primo 0 punti Vita ha perso il combattimento.

UGHRAM Forza 8 Vita 12

Se vinci verifica chi ti aspetta per la finale andando al **309**.
Se perdi vai al **266**.

106

L'uomo si rilassa, sorridendo affettatamente.
"Dunque, Caio", ti spiega, "l'affare riguarda una prova d'abilità. Devi sapere che io sono stato per anni l'orgoglio del mio clan, dominando tutti i tornei dei villaggi da qui a Sarmizegetusa, da Banita a Germisara..."
Sertian elenca la stucchevole lista dei suoi trionfi, finché giunge al nocciolo della questione.
"...ed ecco perché ogni giorno spero di incrociare un baldo avversario che sia in grado di battermi. Qualcuno che mi dia uno stimolo per migliorarmi ancora. Vedi quelle sagome in cuoio... laggiù in cima a quei faggi?", dice indicandoti l'unico gruppo di alberi che spezza la piana verdeggiante. "Rappresentano dei volatili."
Collocati tra le fronde si possono in effetti notare delle ombre che ricordano vagamente alcune tipologie di uccelli.
"Sono le sagome che utilizzo per i miei allenamenti ed

in totale ne puoi contare cinque", spiega Sertian. "Tireremo alternatamente e colui che ne colpirà tre sarà il vincitore. Potrai utilizzare il mio arco. Questo servirà a farti notare che non ho intenzione di raggirarti in alcun modo: la mia vittoria sarà cristallina."
La modestia sembra non essere il suo forte, ed inoltre le delucidazioni di Sertian mancano di un dettaglio fondamentale: il premio.
"Se tu dovessi vincere", continua il dace, "eventualità che trovo abbastanza improbabile, potrai scegliere se ricevere oro od informazioni. Se dovessi vincere io invece mi piacerebbe molto ottenere uno di quei medaglioni che voi imperiali ritenete divini. Non che abbia intenzione di utilizzarlo, ma conosco qualcuno che potrebbe pagarmelo molto bene. Che ne dici?"
Nelle battute di caccia oltre le porte di Roma hai accumulato una discreta esperienza con l'arco, e la sfida è particolarmente allettante. Zittire questo borioso dace ti darebbe inoltre un certa soddisfazione
Se hai almeno un medaglione, e vuoi accettare la sfida, vai al **381**.
Se non hai alcun medaglione, o semplicemente vuoi lasciar perdere, saluti Sertian e ti dirigi al **273**.

107

Stringi il medaglione tra le mani sotto gli occhi increduli del brigante. Lo sbigottimento rimane immortalato nei suoi occhi, allorché le sabbie del tempo si fermano, permettendoti di lasciarti alle spalle questo furfante.
Il dedalo di specchi però non ti dà tregua, ponendoti di fronte a un nuovo bivio.
Se scegli il corridoio grigio vai al **82**.
Se opti per quello dorato vai al **374**.

108

Rovisti nella tua sacca di cuoio cercando un dono da offrire, ma un sibilo agghiacciante cattura la tua attenzione. Alzi lo sguardo, e la trasformazione subita dal mendicante ti fa gelare il sangue nelle vene.
I capelli sono ora candidi come un giglio e il viso, trasfigurato, è alabastrino, quasi trasparente. Il volto è cosparso di venature violacee in rilievo, ma la cosa più terrificante sono le zanne nelle quali si sono tramutati gli incisivi; fuoriescono minacciosamente dalla bocca sbavante, e la pupilla che pulsa al centro degli occhi irrorati di sangue lascia presagire il peggio.
Si tratta evidentemente di uno *strigoi*, una delle terribili creature che popolano le leggende daciche: in questo caso la leggenda si è fatta realtà. Non puoi fare altro che impugnare la tua arma e tentare di difenderti dall'assalto.

Medaglioni utilizzabili: Cerere - Giove - Plutone

STRIGOI Forza 9 Vita 12

Se vinci vai al **382**.

109

Entri nell'accampamento. In lontananza risuona l'eco dei colpi di martello di qualche instancabile fabbro che sta portando a termine il lavoro residuo, ma per il resto tutto tace, lasciando spazio alla cacofonia notturna proveniente dalla foresta circostante; i rumori caotici della mattinata rimangono solo un vivo ricordo. Il chiarore all'interno delle tende le colora con una tenue e pulsante doratura, che rifulge nel buio serale, creando un'atmosfera spettrale.

Passi tra il brusio dei vari alloggiamenti e punti dritto al cuore del campo, dove troverai presumibilmente anche quello del prefetto Plinio.

I gorgoglii prodotti dal tuo stomaco confermano i morsi della fame che ti attanagliano lo stomaco ormai da qualche tempo. Dopo questa estenuante giornata probabilmente avrai tempo di rifocillarti una volta conferito con il tuo comandante.

La fuliggine trasportata dal vento, proveniente da una brace estinta qualche tenda più in là, aumenta oltremodo il tuo languore e con esso il tuo passo. Percorri rapidamente il decumano raggiungendo lo spiazzo nel cuore del campo.

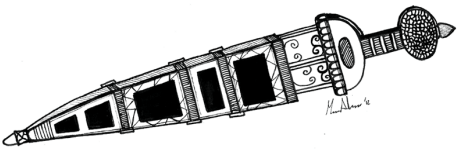
Solo due tende hanno l'ingresso illuminato da torce e una guardia armata come sorveglianza. Sono collocate ai punti cardinali opposti: a sud si trova l'alloggiamento del prefetto mentre a settentrione, ai piedi della torretta di avvistamento, sguarnita durante le ore notturne, si trova quella del tribuno Sextus Magnus.

Stai per dirigerti dal prefetto per fare rapporto su quanto appreso sinora quando, con la coda dell'occhio, noti una figura sgusciare dall'alloggiamento di Sextus e furtivamente scivolare nell'ombra retrostante.

Rimani immobile e cerchi di focalizzarne le fattezze, con scarsi risultati dato la lontananza. Purtroppo non puoi identificare null'altro che la mera sagoma, ma sembra che il personaggio abbia ora arrestato il passo.
Deve averti notato e, dopo essersi fermato e sincerato del tuo interessamento, si è dato alla fuga verso la direzione opposta sfruttando il favore del buio.
Devi decidere all'istante come comportarti. Potrebbe essere utile scoprire l'identità del fuggitivo, ma è anche vero che sei stremato e affamato per produrre uno scatto tale da coprire lo svantaggio oramai accumulato.
Puoi scegliere se lanciarti all'inseguimento (vai al **389**) oppure accontentarti di giungere silenziosamente nei pressi della tenda del tribuno per tentare di carpire qualche ulteriore informazione (vai al **302**).

110

Intimorito dalle possibili conseguenze di ciò che hai rivelato pensi di dartela a gambe e, dopo aver individuato una via sgombra da ostacoli, ti lanci in un'affannosa fuga.
“Fermatelo!”, ordina freddamente Plinio.
È accaduto ciò che temevi: i legionari di guardia si lanciano prontamente all'inseguimento e uno di loro, allungando il giavellotto, ti fa inciampare e cadere in un nugolo di polvere. *Prova la Destrezza*: se vinci vai al **365**, se fallisci vai al **40**.



111

Estrai dalla sacca il medaglione e, stringendolo forte tra le mani, senti le tue membra pervase dall'influsso divino del figlio di Maia.
Scivolando come il vento al di sopra del terreno ti ritrovi al di fuori della Porta Sud. Guardandoti alle spalle ti accorgi che sia le guardie che Sextus continuano indisturbate a fare il loro dovere, come nulla fosse successo.
Soddisfatto del risultato ottenuto puoi avviarti ora verso la foresta. Prosegui al **67**.

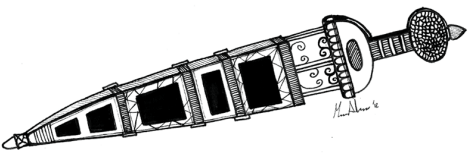
112

Stai precipitando dalla cima della palizzata, ma con un colpo di reni riesci ad aggrapparti ai rami di un arbusto cresciuto ai margini del terrapieno, attutendo così la caduta.
Ti scrolli di dosso la polvere e puoi iniziare ora indisturbato la raccolta di informazioni; ti rechi verso la foresta del margine meridionale. Prosegui al **67**.

113

I tuoi occhi brillano di viva emozione e le stelle, apparse dopo il nubifragio, riescono a dare il loro modesto contributo alla scarsa illuminazione notturna.
Dalla collinetta puoi distintamente visualizzare in lontananza le fiamme delle torce portate dai vessiliferi, supportate dal suono delle buccine che annunciano l'arrivo della cavalleria imperiale. Le aquile romane che vedi campeggiare tra il folto gruppo equestre te ne danno la conferma.
Il manipolo di *hastati* guida il gruppo, seguito dalla ca-

valleria e, poco distante, dalla guardia pretoriana.
Non puoi scorgere l'imperatore Ulpio Traiano in persona ma non hai dubbi sulla sua presenza.
I prefetti suonano la carica per le coorti *equitate* e, in breve tempo, le centinaia di guerrieri daci superstiti vengono falcidiati o presi prigionieri. Nemmeno i pregevoli *tarabostes* riescono a resistere al rastrellamento delle fresche forze imperiali.
La tempestività dell'intervento delle truppe provenienti dalla Mesia si è dimostrata fondamentale per la resistenza dell'accampamento.
Poco dopo la schiacciante controffensiva, gli uomini della legione imperiale sono già all'opera nella ricostruzione di un ponte transitorio per recuperare coloro che, come te, sono rimasti oltre il Tibiscus dopo il crollo.
La disfatta della fazione dacica ribelle è totale ma poco distante da te, ai bordi della foresta, un paio di occhi scrutano preoccupati l'evolversi inaspettato della situazione.
La barba nera di Sextus non riesce a celare una grave inquietudine. Il cavallo, spronato nervosamente dal tribuno, si impenna e prende al galoppo la via della fuga tra la buia foresta.
Devi trovare un modo per far pagare dazio al tribuno per il suo grave misfatto. Ma come?
Se possiedi la Tavola della Condanna prosegui al **281**.
Altrimenti vai al **77**.



114

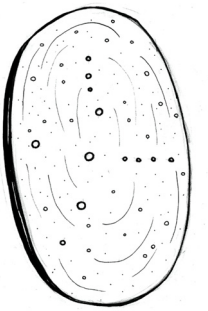
Avanzando inizi a notare una cospicua presenza di daci. Alcuni di loro indossano dei copricapi frigi ma la maggior parte presenta il capo scoperto. Costoro appartengono ai cosiddetti *comati*, lo strato sociale più povero tra le tribù indigene; come gli aristocratici, però, portano folte barbe e vestono corte tuniche legate in vita, abbinate a brache strette alle caviglie. Alcuni sono indaffarati a coltivare il terreno della comunità, ed altri si cimentano con l'allevamento ovino.

Verso meridione, dal lato opposto della foresta, immensi campi di grano si perdono a vista d'occhio.

Attraversi questi territori e ti accorgi di non essere molto distante dal centro abitato; decidi di non proseguire oltre. Hai già attirato l'attenzione di troppe persone e, vagando solitario, saresti un facile bersaglio per i malintenzionati.

Devi dunque abbandonare la via più battuta per motivi di sicurezza. Se possiedi la Pietra del Ritorno prosegui lungo la via che costeggia il campo coltivato, andando al **204**.

In caso contrario ti dirigi verso occidente, andando al **395**.



115

Dopo esserti sbarazzato del brigante riponi l'arma nel fodero. L'ira ti suggerirebbe di inferire sul corpo esanime, ma la tua coscienza ti dice che gli dei forse non sarebbero d'accordo: Plutone penserà a che ciò che gli spetta nell'aldilà.

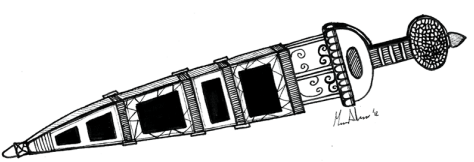
Non ti rimane che perquisire il cadavere, dal quale ricavi ben 20 denari d'oro ed una dose di silfio (segnali entrambi sulla Pergamena di Viaggio). Frugando in una fodera interna alla tunica, ben assicurata con un laccio, trovi una pergamena. La srotoli e scopri che si tratta di una missiva indirizzata ad un ufficiale romano, da parte di un certo Alsir.

Con molta probabilità il milite romano aveva intenzione di darsi alla fuga dopo aver incassato il denaro dal committente della missiva. Quest'ultima è scritta utilizzando idiomi barbari ed il nome dell'autore è l'unica cosa che sei certo di capire, essendo riportato stentatamente con lettere latine. Purtroppo non riesci ad intendere null'altro ma decidi di portarla con te: segna la Missiva di Alsir tra i tuoi oggetti.

Appunta inoltre questa notizia tra le note come *Pergamena Intercettata*.

Risistemi la sacca e ti appresti ad affrontare il tuo prossimo bivio, colmo di indecisione.

Puoi imboccare il corridoio con la luce grigia (vai all'**82**) oppure quello con il bagliore dorato (vai al **374**).



116

Attraversi la porta e ti ritrovi nella stanza adibita alla raccolta della lana; ti avvicini ad un banco di lavoro, sopra il quale giacciono abbandonate un paio di cesoie ed altri strumenti di lavoro.
Sembra che le donne non si siano dirette in questa stanza: non scorgi alcun luogo dove avrebbero potuto nascondersi, e non esiste nemmeno un'uscita secondaria.
L'ammasso di lana però è enorme, e potrebbe creare un buon rifugio. Ti avvicini lentamente, con la mano salda sull'elsa, ma, dopo aver mosso i primi passi, senti una fredda punta metallica appoggiarsi minacciosa sul tuo collo. Allenti la mano che tenevi sull'arma e la alzi dichiarando così la tua resa.
"Fermo dove sei, soldato!", minaccia una delle donne, alle tue spalle. "Se fai un solo passo non avrò problemi a trapassarti il collo."
Giri cautamente la testa per trovarti di fronte le cinque donne che erano fuggite poc'anzi. Si consultano tra di loro in dacico; terminato il conciliabolo, colei che impugna il forcone torna a parlarti in latino.
"Se pensavi di potertela spassare come hanno fatto i tuoi amici ti sei sbagliato di grosso! Questa volta ci siamo munite di armi. Anche un forcone, come vedi, se utilizzato in maniera corretta può essere letale come una più nobile spada", dice ridacchiando.
Precisi che non è tua intenzione fare loro del male.
"Ti voglio credere romano", dice, con sguardo bieco. "Comunque per sicurezza getta lontano la tua arma. Non ci si può mai fidare della parola di un soldato. Mio marito Harold ne è stato testimone."
Non hai intenzione di farti trapassare dal forcone e, senza esitare, fai come dice. Lanci la spada sul banco

da lavoro poco distante, dove repentinamente una delle donne ne prende possesso.
“Molto bene”, aggiunge, abbassando l’arma. “Ora ci dirai chi sei, e perché ti trovi qui.”
Spieghi brevemente il motivo del tuo girovagare ed aggiungi che saresti interessato a farle domande su quello che hai appena sentito.
“Non sono certo obbligata a risponderti”, ribatte, “ma posso provare ad ascoltare cosa hai da chiedermi.”
Le chiedi di cosa è stato testimone il marito (vai al **29**)?
Le chiedi cosa hanno fatto gli altri soldati romani venuti prima di te (vai al **263**)?
Le chiedi come mai qui si trovano solo donne e bambini (vai al **183**)?
Se ci ripensi, e preferisci filartela senza fare domande, recuperi la tua arma, e puoi proseguire al **337**.

117

“Ho molti oggetti che ti potrebbero tornare utili”, si vanta Harold, “ma la mia più grande creazione è sicuramente questa!” Ti mostra fiero quella che, ad un primo sguardo, potrebbe sembrare una normalissima freccia in legno. “L'ho chiamata Freccia dell'Abilità.”
Orgogliosamente te la porge, affinché tu possa notare le fini intarsiature.
“Non hanno solo un valore estetico. Grazie a queste piccole lamine che sporgono”, spiega Harold, carezzandole, “il dardo può sfruttare il vento per trovare la retta via verso l'obiettivo!”
Rimani esterrefatto per la stupenda invenzione, e domandi quale sia il prezzo di vendita del mirabolante oggetto.
“Normalmente la venderei per 20 denari d'oro, ma, dato

che sei un fidato servitore del comandante Sextus, te la posso lasciare per una cifra rappresentativa di soli 5 denari d'oro. Che ne dici?"
Se vuoi acquistarla paga il dovuto e segnala come la Freccia dell'Abilità tra gli oggetti nella tua sacca.
Qualunque sia la tua decisione, saluti Harold e ritorni sulla strada principale verso nord-ovest. Vai al **254**.

118

Stringi forte il medaglione tra le mani; poco dopo un leggero tremolio scuote il lago, rilasciando in superficie dei cerchi concentrici che vanno lentamente dissolvendosi.
Un'energia anomala si sprigiona nelle tue membra: ti senti pronto per usufruire del potere divino accordatoti.
Se opti per rimanere asciutto, puoi attraversare il lago scivolando dolcemente sul pelo dell'acqua (vai al **295**).
Se invece preferisci esplorare il fondale vai al **307**.

119

Opponi un'ardua resistenza e riesci a respingere l'ennesimo attacco del decurione. Ansimanti, arrestate lo scontro per riprendere fiato, e proprio in quest'occasione vedi, oltre il suo mantello, provenire i soldati al seguito.

Le donne giacciono legate ad un albero con uno spesso cordone, recuperato nei pressi del fienile; i bambini, che poco prima giocherellavano spensierati, sono ora nascosti nei meandri del fienile, impauriti, nell'attesa che cessi l'azione.

In breve tempo ti ritroverai da solo contro quattro soldati: un'impresa decisamente improba.

Questa fugace pausa non ti dà il tempo sufficiente per utilizzare alcun medaglione ma, in alternativa, puoi dare fondo alle ultime energie rimaste e fare un scatto che ti permetta di raggiungere i cavalli. I quattro equini sono stati abbandonati liberamente in seguito all'inaspettato evolversi della vicenda; giacciono all'imboccatura del sentiero, dal quale il drappello di soldati è provenuto.

Scappando in sella ad uno dei cavalli dovresti obbligatoriamente prendere quel sentiero, sfuggendo così velocemente dalla visuale degli imperiali e, con tutta probabilità, abbandonare la possibilità di ritrovare il tuo tragitto originario.

La decisione deve essere presa rapidamente.

Corri verso i cavalli (vai al **294**) oppure rimani a dar battaglia (vai al **181**)?

Fai qualche passo prima di arrestarti di scatto. Il nome di uno dei partecipanti accende una scintilla nei tuoi ricordi: hai la sensazione di averlo già udito in qualche altra occasione.

Ma certo, si tratta di Alsir, il lottatore dace! Freneticamente cerchi nella tua sacca per portare alla luce la pergamena che hai trovato all'interno del labirinto di specchi. Il lottatore non è nientemeno che colui che ha scritto la missiva indirizzata ad un ignoto ufficiale romano. Forse l'autore potrà spiegarti qualcosa a riguardo.

Torni sui tuoi passi e scorgi la figura dalla capigliatura color pece emergere da un gruppo di mercanti indigeni, intenta in un'allegra discussione.

Attendi pazientemente che il crocchio si dilegui, e intravedi Alsir prendere proprio la tua direzione.

Lasci che passi oltre prima di chiamarlo per nome, allorché il nobile guerriero dace si volta; lo stupore iniziale, comparso sui suoi lineamenti scavati, si tramuta ben presto in irritazione.

“Cosa vuoi ancora, dannato romano?”, esclama, visibilmente irritato. “Non ti basta aver trionfato nel pancrazio? Hai intenzione forse di umiliarmi anche con le armi? Ti avviso però che non sarà altrettanto facile!”

La sua mano scatta verso l'elsa del lungo spadone, intarsiato di simboli regali, che pende al suo fianco.

Ammorbidisci la tensione e gli riveli che non hai alcuna intenzione di mettere mano alle armi, ma gli mostri la lettera che vuoi che egli traduca.

Alsir la guarda allibito: la riconosce alla prima occhiata e non riesce a capacitarsi di come possa essere capitata in mano tua. Mentendo, gli riferisci di averla recuperata

da un cadavere trovato lungo il tuo cammino. Il dace, sebbene esitante riguardo alla tua spiegazione, sembra comunque interessato al dialogo.
“E perché mai una corrispondenza tra persone di rango dovrebbe interessare ad un semplice soldato?”, ti domanda Alsir.
Lo informi che Plinio ti ha incaricato di indagare sul sospetto operato di Sextus (vai al **236**) oppure decidi, se lo possiedi, di usare un Medaglione di Venere (vai al **279**)?

121

Ti risveglia una secchiata d'acqua. Ti ritrovi legato per i polsi ad un gancio arrugginito sporgente dalla parete, all'interno di quello che sembra essere un fienile. Sei stato privato della tua arma ed hai il capo dolorante. Ruoti la testa per incrociare lo sguardo delle donne che eri intento a seguire. Stanno confabulando tra di loro, allorché la più robusta si fa avanti rivolgendoti la parola.
“Sevizie”, sibila, e dopo una breve pausa continua. “Credo sia una parola che voi soldati romani conoscete bene, vero?”
Non riesci a capire a cosa la dacica si stia riferendo, ma intuisci di navigare in cattive acque.
“Zina... la vedi?”, aggiunge indicandoti la più giovane del gruppo. “Lei ha perso la parola per colpa dei tuoi commilitoni! Ora però vuole la sua vendetta. E la avrà!”
La bionda interlocutrice si sposta, favorendo il passaggio della giovane muta. I suoi lisci capelli castani cadono sulle tempie, facendo da cornice alle iridi turchese cariche d'odio. Il ferro uncinato che tiene in mano la-

scia presagire il peggio.
Fortunatamente però i ganci che ti costringono alla parete di legno sono allentati e, con un potente strattone, potresti riuscire a divellerli, guadagnando la libertà.
Le donne, però, sono tutte armate di forche e coltelli e non puoi permetterti un errore.
Se hai almeno 15 punti Vita, decidi di attendere che Zina sia più vicina per colpirla con un calcio: vai al **260**.
Se hai meno di 15 punti Vita allora prosegui al **190**.

122

L'istinto ha la meglio sulla ragione: inizi così una fuga disperata verso il primo viottolo che si inoltra nel bosco. Corri a più non posso ma evidentemente hai sopravvalutato le tue doti atletiche. Dopo nemmeno quaranta passi il cane ti azzanna ad un polpaccio, facendoti carambolare a terra: perdi 2 punti Vita.
Tenti di divincolarti e, quando vedi che il bestione non ha nessuna intenzione di mollare, decidi di sguainare l'arma; non appena la estrai giunge da lontano il richiamo del proprietario. Senti finalmente con gran sollievo mollare la presa, e in un lampo cane e padrone sono riuniti. La bestia viene legata ad un palo, da quello che supponi essere un negoziante che, dopo aver perlustrato le vicinanze in cerca di qualcosa di sospetto, torna all'interno.
Non deve averti nemmeno visto, steso com'eri nell'erba alta dopo la caduta. Ti rialzi dolorante e ti accerti che il morso del cane non abbia prodotto infezioni, prima di avviarti di nuovo verso la casupola, ora sgombra da pericoli.
Scostando la porta aperta puoi avere finalmente libero accesso. Vai al **33**.

123

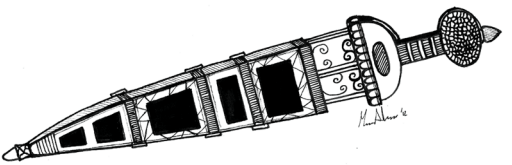
Ti avvicini alla zona più oscura del tempio, ed i laticlavi purpurei, che corrono lungo le tuniche dei loschi figuri, ti indicano che sei in presenza di due luogotenenti. Uno, più alto e robusto, sembra portare avanti il discorso con veemenza, avendo però cura di mantenere un tono di voce sommesso. Il secondo, di statura media e più attempato, ascolta il suo parigrado, e con un'occhiata fugace percepisce il tuo arrivo.
La tua presenza ha catturato ora anche l'oratore, il quale si interrompe.
Puoi farti avanti cercando un dialogo (vai al **276**) o, se non ci sei già stato, avvicinarti ai due miliziani in preghiera (vai al **57**), oppure all'intraprendente sacerdote (vai al **92**).

124

I carri si avvicinano sempre più e, schizzando fango da ambo i lati, arrivano a pochi decine di passi. I conducenti tirano il freno ed i cavalli rallentano, per poi arrestarsi a poca distanza da te. Velocemente metti mano all'arma, senza però estrarla.
"Ehi, dace, calma!", esclama uno dei conducenti. "Siamo dei pacifici mercanti!"
Saranno pur dei rozzi e sudici mercanti, ma come è possibile che ti abbiano scambiato per un dace? La tua tunica non permette confusioni di sorta. Ad ogni modo, fai presente loro che appartieni alle legione Flavia, stanziata nell'accampamento romano ad ovest, non molto distante da qui.
"Dunque saresti un romano?", prosegue, dubbioso. "Comunque cambia poco. Quel segno sul braccio ci a-

veva tratto in inganno, perdonaci."
Non hai mai pensato di mettere in dubbio le parole del tuo insegnante riguardo al tuo tatuaggio ma, stimolato sull'argomento, chiedi loro delle delucidazioni. Purtroppo per te non sembrano interessati a proseguire il dialogo, e sostengono di essersi confusi e di aver semplicemente frainteso il simbolo. Si tratta chiaramente di una menzogna, ma decidi di lasciare cadere il discorso.
In ogni caso questa notizia ti ha aperto gli occhi su un fatto che hai sempre dato per scontato, e che potrebbe invece non esserlo. Guadagni 1 Punto Passato.
"Piuttosto", precisa, "noi siamo interessati a vendere i nostri beni. Hai qualche denaro d'oro per dei poveracci come noi?"
Ti fanno presente che la merce più importante di cui dispongono è l'aglio. Cercano di convincerti che da queste parti l'aglio non è solo un alimento, ma anche un amuleto protettivo.
I loro vestiti sono logori e non indossano nemmeno dei calzari; sembrano davvero dei miseri mercanti, e tu non hai mai negato un aiuto agli indigenti.
Il conducente più anziano estrae qualcosa dalla sacca che penzola alla sua destra: si tratta di due cubi di legno, intarsiati grezzamente, che il mercante fa rotolare continuamente nel palmo.
Se hai ancora almeno 2 denari d'oro a disposizione, ti offrono la possibilità di giocarti il presunto "amuleto" ai dadi; puoi scegliere se farlo o meno.
Si tratta semplicemente di far uscire dal lancio dei dadi due cifre identiche, realizzando una coppia. Hai a disposizione 5 tiri. Se riesci ad ottenere una coppia in questi tentativi il premio sarà tuo, altrimenti perderai i 2 denari d'oro. Puoi tentare quante volte vuoi fino all'e-

saurimento dei tuoi fondi, ed ogni volta avrai sempre a disposizione 5 tiri ogni 2 denari.
I mercanti dispongono di un solo aglio, quindi non potrai accumularne altri.
Indipendentemente dalla scelta fatta, alla fine saluti i mercanti per la compagnia e ti avvii di nuovo verso est andando al **232**.



125

Ti lanci tra l'intricata selva di arbusti e inizi la tua rovinosa discesa verso il fondo del fossato.
Rotolando sempre più velocemente non puoi evitare le ruvide sferzate dei ramoscelli che costellano il declivio, le quali ti provocano serie lesioni. perdi 4 punti Vita.
Ad ogni modo riescono a limitare la tua velocità, permettendoti un tranquillo arresto sul fondo. Scosso, ti fermi per recuperare le forze. Frughi nella sacca e scopri malauguratamente di aver perduto un oggetto; scegli tu quale oggetto eliminare dalla tua Pergamena di Viaggio (se non possiedi oggetti dovrai eliminare un medaglione).
Ti rialzi e prosegui verso l'unica direzione possibile. In seguito alla disperata fuga hai perso l'orientamento, e ora non hai altra possibilità che seguire la direzione del fossato che, risalendo, incrocia un sentiero di terra battuta nel mezzo della foresta.
Ti avvii lungo questo tragitto proseguendo al **45**.

126

Senza l'aiuto del dio delle acque non hai scampo. I vani sforzi che eserciti, nell'improbabile tentativo di rimuovere la massiccia copertura, non fanno altro che peggiorare la situazione. La fioca luce che filtra tra le fessure delle assi svanisce, mentre l'ossigeno ti viene a mancare.

Quest'anno non potrai partecipare ai Nettunalia, festeggiando un aiuto divino che, questa volta, non è giunto...

127

Il tragitto presenta una serie di saliscendi che non fanno altro che rallentare la tua marcia. Una volta inerpicatoti in cima all'ennesima salita, la strada termina di fronte ad una collina rocciosa. Il cumulo di pietre ti sovrasta maestosamente e, se non fosse per la sparuta vegetazione, diresti che sia stata creata artificialmente; alcuni gheppi gravitano attorno alla cima come delle vedette, in protezione dei loro nidi. Uno di loro, dopo un elegante volteggio, si lancia in picchiata verso la parete rocciosa; senza alcun rumore, ad indicare un possibile impatto, scompare poi nel nulla.

Rimani stupefatto ed inizi a salire il lato ripido della collina: vuoi vederci chiaro. Trovi agevolmente dei comodi appigli e giungi sino al punto della presunta collisione, dove ti attende una sorpresa.

Invece di trovare la carcassa di un uccello ti si presenta dinnanzi un'apertura, oltre la quale presumibilmente il volatile è scomparso. Senti un alito d'aria gelata passare attraverso il pertugio; ti sforzi di sbirciare per capire cosa possa celarsi all'interno, ma non vedi nulla data l'oscurità. Un'eco di voci gutturali, proveniente dal bas-

so, rivela la presenza di uomini; dalla distanza dalla quale dialogano deduci di trovarti ad una considerevole altezza dal terreno sottostante. Una calata sarebbe un'impresa improba.
Il cielo ora si è oscurato, facendosi minaccioso, ed iniziano a cadere le prime gocce. Un temporale di grosse proporzioni è in arrivo e devi entrare nella grotta se non vuoi affrontare la gelida tempesta.
Richiami gli uomini, sperando di ottenere un aiuto che ti consenta di entrare (vai al **224**), o preferisci fare da te cercando un ingresso più agevole (vai al **60**)?

128

Estrai lo specchio cercando di intuirne l'utilizzo ma non scorgi nulla al suo interno; niente che possa essere un'indicazione riguardo al tragitto da seguire.
Allarghi le braccia in segno di resa e abbassi lo specchio, il quale, proprio in quell'istante, viene colpito da un raggio solare. Rimani quasi accecato dal riflesso che si sprigiona e, quando riapri gli occhi, rimani meravigliato dallo stupendo spettacolo policromatico che adorna l'intero vestibolo.
Lo Specchio della Rivelazione, condensando la luce proveniente dagli altri frammenti riflettenti, sembra averti illuminato il corridoio da seguire.
Lo imbocchi senza indugio e da ora in avanti la luce guida ti segnalerà la retta via. Bivio dopo bivio, in questo luogo talmente irreale da ricordarti le scene di alcune commedie latine, arrivi ad una massiccia porta di pietra, che con molta probabilità rappresenta una delle tre uscite segnalate all'ingresso.
Spingi la porta e passi oltre. Vai al **17**.

129

Per avvicinarti allo sciamano sfrutti il favore delle ombre e ti insinui lungo il corridoio che corre tra l'armeria e l'alloggiamento del prefetto. Verso il fondo giri a destra e prendi l'oscuro viottolo che punta dritto alla palizzata settentrionale.

Stai per lasciarti alle spalle la tenda di Plinio quando, all'interno di questa, noti un bagliore; sembra aumentare ogni secondo che passa. Qualcuno sta appiccando un incendio!

La luce delle fiamme mette in risalto i lineamenti dell'attentatore; non capisci come il guastatore barbaro sia potuto penetrare sin qui senza essere intercettato, ed ottieni la risposta voltando lo sguardo verso la palizzata occidentale.

Alla distanza di un centinaio di passi puoi notare l'ampio varco che i daci hanno creato, a colpi d'accetta, lungo la fortificazione, approfittando della distrazione causata dall'assedio settentrionale.

Un rumore di ferraglie richiama però la tua attenzione di nuovo verso il corridoio settentrionale dove è in atto uno scontro tra un milite romano, in serie difficoltà, e un gigante dacico. Deduci dall'elegante tunica che sbuca dalla lorica che si tratta di Quinzio.

La sua abilità in combattimento lascia alquanto a desiderare e, come se non bastasse, il guerriero dacico lo sovrasta anche in statura.

Sei indeciso sul da farsi: la tua presenza è richiesta su numerosi fronti.

Se vuoi tentare di fermare il dace che sta appiccando l'incendio vai al **230**.

Se invece vuoi utilizzare uno degli onagri dell'accampamento per respingere i daci oltre la breccia occiden-

tale vai al **373**.
Se ritieni che la vita di Quinzio sia più importante, aiutalo andando al paragrafo **83**.

130

Raccogli l'oggetto, e le mani dello scheletro ricadono a terra con un sinistro clicchettio.
L'opaco vetro, pur consumato dalle intemperie, non riesce a trattenere la prodigiosa lucentezza che proviene dall'interno. Avvicini il barattolo agli occhi e lo rigiri, cercando di focalizzarne il contenuto.
La perplessità ti coglie non appena verifichi la presenza di un essere vivente: una lucciola forse, ma con sembianze vagamente umane. Aguzzi lo sguardo e noti una sorta di capigliatura platinata che scende fino a coprire quello che, antropologicamente parlando, dovrebbe essere il petto.
Rimani assorto per alcuni minuti fissando questa strana creatura dai contorni evanescenti. La suggestione ormai galoppa a tal punto che ti sembra addirittura che stia tentando di parlarti.
Scuoti ripetutamente la testa per uscire dallo stato di intorpidimento in cui sei caduto. Devi riprendere il cammino al più presto, ed entro il crepuscolo devi portare a termine la tua missione. Se credi puoi portare con te l'Entità nel Barattolo e segnarla tra gli oggetti sulla tua Pergamena di Viaggio. In alternativa puoi anche decidere di abbandonarla qui, dove l'hai trovata.
In ambo i casi prendi l'unica direzione possibile: verso ovest (vai al **282**).

131

Utilizzando la lama di piatto assesti una serie di potenti colpi alla sacca, fino a che i movimenti cessano definitivamente.
Allenti la corda per verificare il contenuto; quello che probabilmente era un ripugnante ragno irsuto, ora giace commisto a un appetitoso trancio di carne di capra e a un'odorosa fetta di formaggio.
Devi rinunciare a quello che sarebbe stato un lauto pasto: getti tutto il contenuto tra l'erba alta, tornando al tuo tragitto.
Vai al **9**.

132

Dopo esserti lasciato alle spalle la figura triangolare, raggiungi in breve una porta. La spingi con forza usando una sorta di maniglione di legno intarsiato, presente a mezz'altezza.
Uno spiraglio di luce filtra attraverso l'apertura; capisci di essere finalmente giunto all'esterno della curiosa costruzione.
Sei felice di essere tornato a respirare l'aria incontaminata della foresta. La tua gola è rinsecchita, e ne approfitti per recarti presso il minuscolo torrente che scorre poco più avanti. Disponi le mani a conca e porti l'acqua cristallina alla bocca; proprio in quell'istante ti accorgi come dalle tue mani stia gocciolando copiosamente del sangue.
Immergi la mano destra nel torrente e ritraendola vedi una serie di punti rossi che repentinamente si espandono a macchia d'olio, tingendo nuovamente il tuo palmo di un rosso vivace.

Fasci la mano con un pezzo di tunica e, tornato verso la porta di pietra, noti che sul maniglione di legno sono presenti minuscole spine, talmente sottili da non averti permesso di rilevare le loro punture.
Maledici la porta e il suo costruttore e riprendi il cammino, ma la testa inizia a girarti freneticamente. Provi a bere dell'acqua per riprenderti, ma la situazione non migliora affatto. Ne deduci che le spine possano averti trasmesso una sostanza tossica.
L'effetto del veleno è rapido e ben presto ti ritrovi a girare, senza alcuna logica, per le vie della foresta con lo sguardo perso nel vuoto.
Se Lucio era con te ora si ritrova anch'egli a vagare per imprevedibili direzioni. Depenna pure il suo nome dalla Pergamena di Viaggio.
Cammini inciampando sugli intrichi di rovi; cozzi ripetutamente contro rami pendenti come avessi perso completamente il senno. Anche la pioggia scrosciante sembra non produrre alcun beneficio, fino a che, dopo due ore di folle marcia, l'effetto venefico svanisce.
Ti desti dal torpore decisamente debilitato: hai perso 1 punto di Forza e 3 di Vita.
Trasognato, ti guardi attorno: non riesci proprio a capire dove tu possa essere finito. Poco più avanti, però, fuori dall'umida boscaglia, vedi uno specchio d'acqua; decidi di proseguire in quella direzione. Vai al **282**.

133

Infili la testa sott'acqua e ti dirigi velocemente sul fondo; ad attenderti trovi un melmoso baule, la cui unica parte rimasta chiaramente visibile è quella frontale, dove è situata l'apertura. Non presenta alcun sigillo.
Con stupore riconosci l'effige dell'imperatore Domi-

ziano impressa su un altorilievo dorato, e l'unica parola che riesce a sfuggire alla sudicia melma è il termine "*AUREI*".
La tua sorpresa nell'aver scoperto un baule imperiale sul fondo di un lago in Dacia viene intensificata dal fatto che contenga dei denari d'oro. Probabilmente qualche saccheggiatore ne è venuto in possesso durante il primo confronto romano-dacico, e se ne è dovuto sbarazzare in questo modo dopo essere stato braccato.
Non potrai mai sapere la vera storia di questo bottino, ma ora devi decidere come comportarti, anche perché in lontananza una sagoma nera si sta avvicinando, fluttuante tra le torbide acque.
Se preferisci tornare in superficie e raggiungere la riva il più presto possibile vai al **74**.
Se invece vuoi rimanere ad aprire il baule vai al **237**.

134

Rotoli nell'ombra e raggiungi il retro del tavolone. Rimani acquattato scrutando tra i cordoni dorati, penzolanti dalle stoffe che ricoprono il desco; vedi in lontananza la sagoma della guardia che, dopo aver guadagnato l'entrata, si sofferma a lungo ad osservare il fondo dell'alloggiamento. Alleggeritasi del giavellotto, lo accosta ad una delle travi portanti e inizia a camminare nella tua direzione.
Il cuore ti batte all'impazzata: con la mente annebbiata dalla tensione inizi a macinare idee su come comportarti una volta scoperto. Sei indeciso se attaccare il legionario, sfruttando il fattore sorpresa, oppure se dartela a gambe scomparendo nelle vie del campo.
Fortunatamente non dovrai prendere alcuna decisione perché, proprio a pochi passi da te, la guardia cambia

direzione e si dirige verso il triclinio. Appoggiato l'elmo sulla seggiola, si siede iniziando a degustare le cibarie che decorano il tavolino adiacente. Il fatto di approfittare delle prelibatezze di un ufficiale potrebbe costarle una dura prigionia, ma a quanto pare non sembra molto preoccupata: evidentemente è sicura che nessuno ritornerà prima della fine del suo lauto pasto.
Le cose ora vanno per le lunghe e il legionario, seppur guardingo, sembra non volere abbandonare l'agiata postazione. Non puoi fare altro che aspettare che finisca l'abbuffata.
Nel frattempo, curiosando tra i ripiani presenti sotto il desco, riesci a trovare qualcosa di interessante.
Oltre a 20 denari d'oro, perfettamente impilati, estrai anche un rotolo di pergamena che ti appresti a leggere.
Si tratta di una comunicazione ufficiale al tribuno Sextus; lo informa dell'arrivo in data odierna di alcuni manipoli ausiliari, provenienti dalla vicina Pannonia. Sembra che si parli proprio degli ausiliari di cui sei parte integrante, sennonché scorgi un particolare che ti lascia perplesso. Le truppe ausiliarie descritte vengono definite come “non romane”.
Non hai avuto modo di conoscere a fondo i tuoi compagni di battaglia in Pannonia, questo è pur vero, ma quel che sai per certo è che tu sei un figlio di Roma.
Metello è sempre stato vago sulla questione della cittadinanza asserendo che vi sono stati dei problemi a lui ignoti, riguardanti la *gens* Baebia della quale fai parte; questi verranno risolti a breve, affinché tu possa diventare cittadino a tutti gli effetti.
L'alone di mistero generato dal tuo addestratore ti ha sempre creato inquietudine, ed il ritrovamento di questa pergamena non fa altro che aumentarla: guadagni 3

Punti Passato.
Mentre eri distratto la guardia ha terminato il banchetto e, risistematasi l'elmo e recuperato il giavellotto, si appresta, con passo lento ed appesantito, verso l'uscita.
Segui il legionario a debita distanza e, una volta giunto all'esterno, vedi la sua sagoma defilarsi verso il lato occidentale dell'alloggiamento per espletare i propri bisogni nella vicina latrina. Da quest'ultima esce però un ufficiale che si sta dirigendo proprio verso di te.
Non perdi tempo e approfitti dell'attimo favorevole per svignartela dalla parte opposta. Il tempo è tiranno, e l'abbuffata della quale sei stato testimone non ha fatto altro che aumentare il tuo appetito. Con passo deciso ti dirigi finalmente verso l'alloggiamento del prefetto. Vai al **293**.

135

Ti avvicini lentamente, sfruttando il chiaroscuro prodotto dalle ombre degli alti fusti, e giungi a meno di trenta passi dal gruppetto, il cui discorrere ora si è acquietato. Le donne vestono tuniche a maniche corte legate in vita e delle gonne di lino lunghe al polpaccio; alcune di loro indossano dei copricapi.
Preso dalla tua analisi non ti accorgi che la più giovane ha voltato lo sguardo. Avvedendosi della tua presenza inizia ad urlare. "*Bal*! *Bal*!"
Non sai cosa significhi, ma di certo nulla di positivo dato il panico che si è creato.
Le donne corrono verso l'interno dell'abitazione più grande, mentre colei che ti ha avvistato, in preda ad una crisi isterica, si rifugia verso quello che sembra essere un fienile.
L'inaspettata, quanto improvvisa, fuga ha attirato l'at-

tenzione degli incuranti fanciulli, che ora hanno terminato i loro giochi incuriositi da quanto accaduto. Gli ingenui occhi seguono ora ogni tuo movimento in attesa della tua prossima mossa.
Puoi seguire il gruppo di donne all'interno della casa (vai al **329**) oppure la fanciulla nel fienile (vai al **275**).
Se preferisci lasciar perdere e continuare per la tua strada vai al **282**.

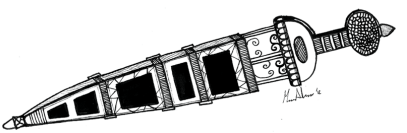
136

Brandisci l'arma e ne avvicini la punta alla sottile fessura tra la copertura e la base, provando a fare leva con tutte le tue forze.
Il lavoro risulta più difficile del previsto e proprio quando il coperchio dà i primi segni di cedimento la lama scivola dall'incastro, facendoti capitombolare all'indietro.
La cattiva sorte purtroppo ti accompagna: cadi malamente, battendo il capo su una roccia sporgente: perdi 3 punti Vita.
Intontito per qualche secondo, riesci poi a risollevarti, potendo così constatare l'apertura del sarcofago.
Vai al **376**.

137

Ti infili in profondità nei meandri del nido, tentando di sfuggire alla visuale del falco. Ti ritrai in un angolo, fiducioso che il volatile non riesca a penetrare sino al fondo del pertugio. Vedi la sua sagoma avvicinarsi lentamente, e le tue speranze svaniscono quando il rapace si trova oramai ad un passo da te. I suoi occhi hanno qualcosa di anomalo; la profondità del suo sguardo

sembra quasi umana.
Sobbalzi, incredulo nel constatare l'esistenza di Turul, il mitico falco orientale. Avevi sentito alcune storie a riguardo alcuni schiavi orientali presenti al campo d'addestramento, ma non avevi mai dato loro importanza, declassandole a sciocche credenze barbare.
Avresti voluto prestar maggior attenzione a quei racconti che, forse, ti avrebbero anche svelato il comportamento da seguire in questa occasione. Si dice che chi osi affrontarlo e non riesca ad uscirne vincitore perda il proprio senno, vagando per il mondo senza meta, in preda al delirio.
Il panico generato da questi pensieri ti impedisce di effettuare una qualsiasi scelta razionale, mentre il falco avanza imperterrito. Turul porge il becco ricurvo verso il tuo petto e la tua mano tremolante fallisce l'aggancio all'elsa.
La tensione che pervade le tue membra scema ben presto, quando vieni sollevato delicatamente da terra senza subire alcun danno. Carpendoti per la tunica il falco ti sta trasportando in volo verso il fondo del dirupo e, dopo averti delicatamente poggiato sul soffice manto erboso, in un battito d'ali sfugge alla tua visione. Non puoi che essere soddisfatto per come si sono evolute le cose, e ti domandi cosa sarebbe accaduto se avessi deciso di affrontarlo a viso aperto.
Con la mente annebbiata dallo stupore imbocchi il sentiero che prosegue verso ovest. Vai al **282**.



138

Dopo aver avuto ragione dei guerrieri assoldati dagli aristocratici daci, rinfoderate le armi. Un decurione richiama i legionari dal centro dell'accampamento.

“Il prefetto ha bisogno di noi”, urla, indicando settentrione. “Presto, verso la Porta Nord!”

Prima di scattare all'attacco secondo gli ordini ricevuti dal centurione, vedi un soldato soffermarsi a trangugiare dell'acqua dall'otre che porta appeso alla cintola.

La tua gola è a secco da ormai troppo tempo, e le forze ti stanno venendo meno.

Il milite, al quale chiedi gentilmente un sorso della preziosa bevanda, non sembra intenzionato a concederti questo piacere gratuitamente.

“Dandola a te”, si giustifica, “rimarrei io senza. Credo tu possa capire cosa intendo. Se credi, sarei comunque disposto a cedertela in cambio di 15 denari d'oro. Del resto tutto ha il proprio prezzo, tranne l'onore. Ti può andar bene?”

A quanto pare la comune appartenenza al popolo romano è stata messa in disparte a favore dell’avidità.

Se intendi pagare potrai ricevere l'acqua e recuperare 4 punti Vita. Se non volessi pagare, o semplicemente non dovessi avere il denaro richiesto, perderai 1 punto Vita per la sete.

Potresti approfittare inoltre dell’ausilio di Nettuno, se ne possiedi il medaglione; in questo caso godresti dei suoi benefici, senza perdere il punto Vita citato poc’anzi.

In qualsiasi caso, sempre che la debilitazione non ti abbia portato ad una prematura dipartita, prosegui seguendo il gruppo di militi verso la Porta Nord, andando al **198**.

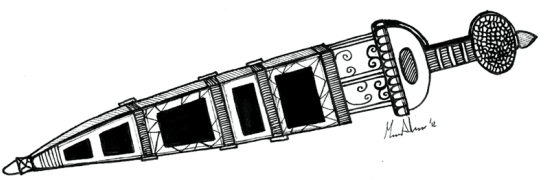
139

Il calpestio si fa sempre più prossimo. Ti volti e realizzi che la persona si trova a pochi passi da te: con l'arma sfoderata affonda il primo attacco.
Con un riflesso felino riesci ad abbassare repentinamente il busto, evitando così la lama della falce, che sibila sopra la tua testa facendoti rabbrividire.
Afferri all'istante la tua spada e alzi lo sguardo: la lunga chioma nera dell'aggressore non ti è nuova. A quanto pare Alsir non aveva ancora terminato con te, e una cosa è certa: ti vuole morto.
Devi aver fatto qualcosa che lo ha turbato non poco e non credi che abbia a che fare con la gara di pancrazio.
Non è questo il momento per pensarci: ora devi affrontarlo, e nonostante Alsir non sia particolarmente nerboruto, sembra molto abile nell'utilizzo bimane di questa specie di falce allungata.
Non puoi utilizzare l'Oracolo degli Dei.

Medaglioni utilizzabili: Cerere - Giove - Marte - Vulcano

ALSIR ARMATO Forza 10 Vita 14

Non appena il suo punteggio Vita scende sotto i 7 punti arresta il combattimento e vai al **64**.



140

La caleidoscopica visione presenta una miriade di personaggi delle più svariate razze, riuniti in un unico intento: quello di recuperare quanta più ricchezza possibile dalla vendita delle loro merci.

Le bancarelle sono stracolme di oggetti, tanto che in molti casi la merce viene accatastata sul terreno.

Al centro del piazzale arde un calderone, atto probabilmente ad illuminare l'area durante il crepuscolo, ed attorno ad esso molti personaggi confabulano, discutendo delle compravendite.

Sul lato perimetrale, a nord, vedi i venditori d'armi, armature e vestiario annesso. Ad occidente regnano i fragranti aromi di spezie, cibo e bevande, mentre sul lato sud i banchi sono ricolmi della merce più svariata. Beni di lusso, quali monili d'oro e perle, provenienti dai mercati orientali, giacciono commisti a pergamene ed utensili da lavoro.

La zona è molto ampia e non hai tempo a sufficienza per visitare tutte le aree.

Devi sceglierne una. Dove ti dirigi?

Nord (vai al **46**)?

Ovest (vai al **99**)?

Sud (vai al **215**)?

141

Non appena estrai dalla tua cintola la daga argentata appartenuta a Quinzio, donatagli dallo stesso prefetto, Plinio interrompe il discorso. Gli rendi noto come il funzionario abbia perso la vita durante un eroico duello, e che l'ultima sua richiesta sia stata quella di portare i ringraziamenti al suo comandante, assieme alla pregevole arma.

“Purtroppo...”, dice con la voce rotta dall'emozione, “purtroppo ho già ricevuto la notizia della sua dipartita, e a quanto pare la sua nobiltà d'animo non è venuta a mancare nemmeno in punto di morte.”

Voltandosi per mascherare le lacrime, segno di debolezza per un uomo del suo rango, si dirige verso dei tavoli alzando un calice di birra.

“Non è poi così male!”, esclama dopo averlo sorseggiato. “Fu Quinzio stesso ad introdurmi a questa bevanda, durante le campagne nel settentrione dell'impero. Non è certo nobile come il vino ma...”, si interrompe e si gira verso di te, ricomponendosi come solo un vero ufficiale sa fare. “Voglio che la tenga tu!”

Rimani inebetito.

“Hai capito bene”, si spiega Plinio, “la daga è tua. Sono sicuro che Quinzio non avrebbe avuto nulla in contrario. E poi, ad essere onesti, sei tu che hai rischiato la vita per salvarlo. Chi più di te la può meritare?”

Non riesci a trattenere la gioia per essere entrato in possesso di un'arma di così pregiata fattura. Riponi la daga alla cintola e ringrazi sentitamente Plinio.

Ora però ci sono altri argomenti ai quali sei interessato. Vai al **353**.

142

Sfrecci come una folgore varcando l'arrivo da vincitore. Il boato, proveniente dalla calca, incornicia degnamente il tuo momento di gloria. Una volta arrestata la corsa puoi chinarti per riprendere fiato.
Torni verso il punto di partenza e incroci i cupi sguardi degli avversari sconfitti; arrivato a destinazione, raccogli i tuoi armamenti dal tozzo dace che li aveva in custodia, reclamando inoltre il tuo bottino.
Allisciandosi i fulvi mustacchi, il tesoriere ti consegna i sonanti 9 denari d'oro, provenienti da un piccolo scrigno argentato. All'interno del contenitore puoi notare anche la presenza di una decina di medaglioni, uno dei quali sarà tuo. Scegli quello della divinità che più ti aggrada, e riponilo nella tua sacca segnandolo sulla Pergamena di Viaggio.
Gratificato dalla vincita noti però che il disco solare sta pericolosamente avvicinandosi all'orizzonte: devi ancora portare a termine la tua missione!
Deciso ad abbandonare l'area del mercato torni ad indossare la lorica, ma inaspettatamente ti si avvicina un personaggio, il quale ti sussurra qualcosa alle spalle. Si presenta come Sempronio Lartio, uno dei concorrenti, e vuole proporti l'acquisto a basso costo di merce di rara fattura. Sostiene di non essere un commerciante, e per questo motivo non vuole esporre la propria merce nell'area adibita, rischiando di entrare in contrasto con i veri mercanti.
Se dovessi essere interessato a visionare la sua merce ti suggerisce di discuterne in un luogo appartato, e più precisamente al bosco di querce poco distante da voi.
Ti fidi di Sempronio e lo segui andando al **37**, oppure prosegui dritto per la tua strada andando al **265**?

143

Corri rapidamente verso il destriero intento ad abbeverarsi e, nonostante la tua lorica sia d'ostacolo, con un veloce balzo monti in sella. Gli assesti due colpi al fianco per spronarlo al galoppo ma sembra non volerne sapere.
Le urla del legionario si stanno avvicinando, accompagnate dal secco rumore dei giunchi, falcidiati dai suoi fendenti. Provi a stuzzicare il retro del cavallo con la punta della spada ma ottieni il peggior effetto possibile: l'animale si impenna nitrendo e cadi a terra. Scalciando ti sfiora il viso, prima di iniziare una disperata corsa verso il nulla. Perdi 2 punti Vita per la brusca caduta.
Dopo l'ennesima canna spezzata il tuo inseguitore sbuca dalla selva acquitrinosa: il volto, paonazzo dalla fatica, è furente di rabbia.
Non puoi fare altro che attendere l'attacco: non tarderà a venire. Vai al **349**.

144

Non appena fai delle domande sul bracciale di Claudio i due scoppiano a ridere.
"Quello non è un bracciale! Possibile che tu non abbia mai visto un medaglione?", ti chiede Attio ironicamente.
Estrai prontamente dalla tua sacca alcuni medaglioni, facendo vedere che sai benissimo di cosa i due stiano parlando, ma che continui a non vedere il collegamento con quel monile in bronzo di stupenda fattura.
"Questo che vedi è un *tegmen*", spiega Attio, "una protezione per i medaglioni, sciocco! Lo porto al polso per semplice comodità ma, come vedi, può contenere un

medaglione al proprio interno. Durante l'uso eviterà che il manufatto esploda in mille pezzi. Immagino quanti ne avrai sprecati inutilmente sino ad oggi!"
Lo scherno continua sostenuto dalle roboanti risate di Claudio; la situazione comincia ad essere irritante.
Li minacci di far loro assaggiare la lama della tua daga (vai al **299**), oppure stai al gioco ridacchiando con autoironia (vai al **20**)?

145

Esponi a Plinio le notizie che hai appreso durante l'esplorazione. Quando spieghi come tu abbia trovato l'anello di Sextus misteriosamente nelle mani di un comune legionario, lo sguardo del prefetto si illumina: sembra dunque che il quadro gli sia chiaro e ne hai subito la conferma.
"L'anello che hai trovato non lascia adito a dubbi", dice, soddisfatto, il prefetto. "La sua funzione è stata quella di garantire che il latore romano fosse realmente agli ordini di Sextus e non un intruso."
Il prefetto sembra compiaciuto per il tuo lavoro, e continua. "È un peccato non avere tra le mani questa famosa missiva d'impegno, ma credo che una volta che avremo i colpevoli nelle nostre mani non sarà difficile recuperare questo Sertian, di cui mi hai parlato. Egli testimonierà senza alcun dubbio contro il fratello e, di conseguenza, contro Sextus stesso, mettendolo di fronte alla punizione che gli è dovuta."
Soddisfatto per aver recuperato delle informazioni utili alla causa romana prosegui al **241**.

146

Durante l'operazione una caliga ti rimane incastrata all'estremità acuminata di uno dei pali che compongono la protezione dell'accampamento. Nel tentativo di liberarti ti sbilanci e voli da un'altezza di cinque passi; anche se la tua amata lorica attutisce in parte la caduta, non puoi evitare un brutta distorsione della caviglia: perdi 2 punti Vita.
Dopo esserti tolto la polvere di dosso ti avvii claudicante al **67**.

147

Voltatosi, Plinio si dirige verso alcune pergamene, probabilmente mappe territoriali, che giacciono sul grezzo desco situato sul lato opposto all'entrata.
Stende la prima carta e pone dei pesi di bronzo ai quattro lati, per favorirne la completa visualizzazione, ma il suo sguardo si paralizza. La tua fredda lama gli minaccia la giugulare.
“Ora mi dirai tutta la verità! E farai meglio a sbrigarti!”
La testa ti sta scoppiando in preda al tremendo pulsare del sangue. Speri che le tue minacce facciano presa: non hai un piano di riserva, nel caso Plinio decidesse di non confidarti ciò che vuoi.
“Allora?!”, sbraiti, accostando maggiormente la lama al collo del tuo ostaggio.
“Caio”, dice, impassibile, l’ufficiale, “non credo che questo sia il doveroso ringraziamento per la fiducia che ho avuto in te, affidandoti una missione di tale segretezza.” Il tono di Plinio sembra mascherare perfettamente anche la minima tensione. “E poi”, prosegue, “dai un'occhiata alle tue spalle.”

Il rumore del diverbio ha immediatamente attirato le guardie armate che sorvegliavano l'ingresso; con le spade sguainate, sono pronte ad intervenire al primo cenno dell'ufficiale.
“Il mio assassinio equivarrebbe al tuo suicidio. Pensaci bene Caio...”
I tuoi palmi sono fradici e la testa ti gira violentemente. La tua ira sta per essere sopraffatta dal panico.
“Andate pure”, dice, rivolgendosi ora alle guardie con estrema calma, “sono sicuro che questo fidato soldato ora abbasserà l'arma. Ho avuto modo di constatare che è una persona razionale e devota.” Plinio si volta lentamente, lanciandoti uno sguardo penetrante. “Si tratta solamente di un momento di smarrimento.”
I legionari, pur con una punta di indecisione, rinfoderano le armi e indietreggiano verso l'uscita.
Sembra che Plinio non voglia cedere alle tue intimidazioni, nemmeno a costo della propria vita. Decidi dunque di desistere e togliere la minaccia.
Non appena ritrai l'arma però con una spinta il prefetto ti allontana, osservandoti collerico.
“Dannazione!”, urla Plinio furibondo. “Cosa credi di ottenere? Non so null'altro sul tuo passato!” Frenetico, in pochi passi raggiunge il desco. “Tornatene a Roma”, ti suggerisce. “Vai da Metello. Forse lui saprà erudirti riguardo a ciò che cerchi.”
Seduto al tavolo, impegnato nell'osservazione di alcune pergamene, ora Plinio non ti degna nemmeno di uno sguardo: rimani pietrificato, al centro dell'alloggiamento, incapace di prendere una decisione.
“Domani”, dice Plinio, senza degnarti nemmeno di uno sguardo, “darò disposizioni perché tu possa contribuire al riassestamento dell'accampamento, e poi, terminato il

tuo lavoro, potrai ritornare alla scuola militare dalla quale sei provenuto. Ora vattene, prima che cambi idea!"
Non te lo fai ripetere due volte e mestamente ti avvii verso l'uscita, passando tra gli sguardi sprezzanti delle guardie.
Se Sextus Magnus è stato catturato vai al **400**.
Se invece il tribuno è riuscito a dileguarsi vai al **399**.

148

Ti assicuri che nessuno ti stia osservando e guadagni l'interno della cavità. Ripulisci il tavolo dall'oro ma un secco rumore ti fa sobbalzare. Il suono è stato generato da una di grata di ferro esterna che, scivolando dall'alto, è piombata a terra, conficcandosi nel terreno e bloccando l'uscita.
Uno degli scintillanti denari era collegato ad una fine cordicella che tratteneva il fermo metallico di questa grezza saracinesca; un metodo per evitare i furti semplice ma funzionale, a quanto pare.
Provi con la forza a smuovere l'ostruzione senza però riuscire a spostarla nemmeno di un palmo e, a peggiorare la tua situazione, senti provenire dei passi in avvicinamento.
Due personaggi, dalle fattezze dissimili, giungono in breve dinnanzi alle sbarre. L'uomo più alto e snello veste una sudicia tunica adorna di laticlavi purpurei, probabilmente sottratta ad un ufficiale romano, mentre l'altro, più tozzo e rubicondo, indossa il tipico copricapo frigio, adottato da molti daci. Quest'ultimo stringe nel palmo un'ascia, mentre il suo compagno porta alla cintola un lucente gladio.
"Acta est fabula, soldato!", si rivolge a te quest'ultimo.

Deve trattarsi di un ex soldato romano; probabilmente un disertore.
Il dace farfuglia qualcosa in preda all'eccitazione, nell'idioma barbaro, mentre, avvicinando il volto alle sbarre per poterti osservare meglio, il romano prosegue facendoti una proposta.
"Dunque, figlio di Roma", dice pomposo, "o di qualunque altra città ti abbia dato i natali, hai due possibilità. Ci consegni tutti i denari d'oro che possiedi e te ne vai liberamente per la tua strada, oppure li prendiamo con la forza e non te ne andrai in nessuno luogo!"
I due ora ridono sfrontatamente, ma devi riconoscere che hanno il coltello dalla parte del manico.
Puoi simulare di accettare la loro offerta ed assalirli non appena aprono la grata (vai al **199**) oppure sottostare alle loro condizioni e, dopo aver loro consegnato tutti i denari che possiedi, proseguire verso est andando al **45**.

149

Nel sollevare il coperchio una piccola cascata di terriccio scivola all'interno. Si deposita sul fondo della cassa e va a coprire l'unico oggetto contenuto al suo interno: un'insulsa pergamena, le cui sole estremità riescono ad emergere dalla terra appena depositatasi.
Non hai molto tempo per rimanere a compiangerti, e il brontolio del tuo stomaco, abbinato ai primi lamenti della guardia che si sta per riavere, te ne dà la conferma.
Afferri la pergamena e la liberi dalla polvere per metterne a nudo il contenuto. È una lettera scritta sia in latino che in un idioma ignoto, ed è divisa in due da uno strappo verticale che la rende indecifrabile. Puoi notare come la parte che non comprendi sia firmata, sebbene

tu non riesca a decifrarne l'autore.
Se possiedi anche la Pergamena Destra non leggere oltre e vai al **278**.
Probabilmente si tratta di un accordo bilaterale tra questo dace e Sextus, ma non avendo la firma del tribuno non puoi dimostrare nulla. Solo trovando la pergamena complementare riusciresti a conoscere il contenuto dello scritto e a inchiodare il tribuno.
Per il momento arrotoli la pergamena e la assicuri tra i tuoi oggetti personali, con il nome di Pergamena Sinistra.
Vai verso la tenda del prefetto, al **293**.

150

Porti il medaglione velocemente tra le mani ed invochi il dio del tempo in tuo soccorso. La piazza, roboante di contrattazioni, si tramuta in uno spiazzo silente.
Raggiungi affannosamente Alsir, immortalato durante la sua corsa con la missiva nel palmo, sospesa a mezz'aria. Ne prendi istantaneamente possesso e, approfittando dell'intercessione di Saturno, rovisti tra gli oggetti di proprietà del nobile dace, in cerca di qualcosa che ti possa tornare utile.
Trovi una Razione di Cibo, un Elisir della Rinascita ed un Anello di Zalmosside. Puoi bere la pozione quando vuoi, anche durante un combattimento, e ti permetterà di recuperare 6 punti Vita.
Per quanto riguarda l'anello invece non hai idea dei suoi eventuali effetti.
Metti la lettera e gli oggetti nella sacca e ti allontani prima che le statue umane riprendano a muoversi.
La tua unica direzione possibile è la via che porta verso nord-est. Prosegui al **265**.

151

Non hai intenzione di rivelare a questo insignificante artigiano i tuoi affari, e non usi mezzi termini per comunicarglielo.
Il viso di Harold si fa subito scuro.
“Se la mettiamo in questi termini”, ribatte il possente dace, “allora nemmeno io voglio condividere la mia dimora con uno straniero, o peggio, con un invasore!”
Il falegname ti solleva di peso con estrema facilità e ti scaraventa fuori dall'uscio, facendoti carambolare in mezzo ai ceppi di legna che ricoprono lo spiazzo dinnanzi all'entrata. Odi alle tue spalle la porta chiudersi con un colpo sordo, monito ad escludere ogni possibile tentativo di riconciliazione.
Stizzito, ti liberi dai ceppi e ti rialzi: non ti rimane che tornare sulla strada dalla quale eri venuto, proseguendo verso nord-ovest al **254**.

152

La tua forza si è ridotta ormai al lumicino, ma il pensiero di tuo padre si fa largo tra la fatica, e ti dona rinnovato vigore. Assegnandoti alla scuola di Metello ha lasciato un volere non scritto: suo figlio sarebbe diventato un onorabile guerriero imperiale, e tu hai la ferma intenzione di realizzare il suo desiderio, a costo della tua stessa vita.
A denti stretti richiami le ultime energie rimaste, sferrando l'ultimo letale affondo.
La tua lama penetra l’oscura aura protettiva del kapnobatai. La reazione che ne deriva scaraventa quest’ultimo contro un abete poco distante. Il sacerdote batte la testa con violenza contro il grande fusto, ri-

cadendo poi sul terreno zuppo: la sua dipartita è istantanea.
Lo hai restituito simbolicamente all'abbraccio della foresta, da dove probabilmente ha tratto i suoi oscuri poteri. Hai messo fine all'arma aggiuntiva di cui godevano i daci.
Stremato ti accasci al suolo mentre le ultime pesanti gocce di pioggia sanciscono la fine del diluvio.
Ora la battaglia della Porta Nord, alla quale però non puoi partecipare essendo crollato l'unico collegamento tra le due sponde del Tibiscus, sembra essere decisamente più bilanciata.
Mentre osservi impotente l'evolversi dei fatti, un rumore indistinto risuona in lontananza. Proviente da sud-ovest, e cresce col passare del tempo, sino ad essere infine riconoscibile.
Prosegui al **113**.

153

Tranquillizzi i presenti mostrando i tuoi interessi e, con semplice gesto, fai intuire che non disprezzeresti un sorso di una qualsiasi bevanda. Il cambiamento di umore della combriccola è evidente.
Mentre il malfermo oste si mobilita per fornirti ciò che hai chiesto, il tuo sguardo furtivo indaga i dintorni, cercando di percepire qualcos'altro degno di nota. Non trovi però nulla di interessante a parte la botola.
La brocca d'argilla che ti viene offerta sbatte sordamente sul banco facendo fuoriuscire parte dell'ignota bevanda. Si tratta di un liquido scuro e piuttosto denso che emana un aroma dolciastro.
Il fatto che curiosamente non ti venga chiesto nemmeno un denaro come pagamento fa insinuare strani sospetti:

potrebbe esserci della mandragora, della belladonna o chissà quale altra erba soporifera lì dentro.
Ora però è troppo tardi per rinunciare a bere; non sai come questi barbari potrebbero interpretare il rifiuto. Ingurgiti il contenuto e vai al **371**.

154

Spieghi al mercante quali siano gli oggetti che ti potrebbero interessare. Poco dopo la sua mano rugosa ti porge una tavoletta di cera. Si tratta di un elenco della merce da te selezionata, con i relativi prezzi:

- Medaglione di Venere	10 denari d'oro
- Medaglione di Giove	10 denari d'oro
- Medaglione di Mercurio	12 denari d'oro
- Specchio della Rivelazione	15 denari d'oro
- Razione di Cibo	8 denari d'oro
- Erba cura veleno	9 denari d'oro
- Calighe Alate	15 denari d'oro

Puoi acquistare ciò che vuoi; anche più pezzi dello stesso articolo. Una volta terminato, segni i tuoi nuovi oggetti sulla Pergamena di Viaggio ed esci dal negozio. Vai al **212**.

155

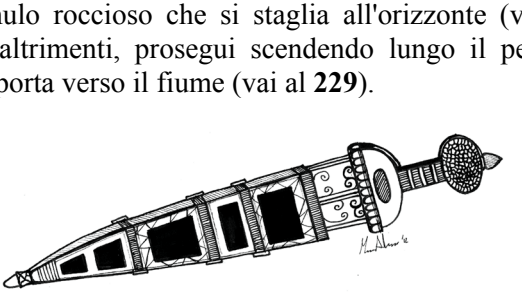
Finita la sequenza di chiusura dei rotoli odi una tenebrosa risata da oltre la foschia. Scruti fra la spessa cortina, ma più osservi e più ti sembra che la nebbia si stia espandendo verso di te.
Nel suo lento procedere assume una sembianza antropomorfa, fino a rivelarsi nella sua chiarezza. Si tratta di uno spettro, protettore di questo luogo maledetto: sta fluttuando verso di te mentre brandisce un oggetto metallico allungato che non riesci ad identificare.
Questo sortilegio potrebbe essere opera dei famigerati kapnobatai, gli stregoni daci; forse è stato posto nei pressi del sentiero principale per proteggere qualcosa di importante. Hai le gambe paralizzate dalla paura: in questo stato non puoi usufruire di un aiuto divino. Perdi inoltre 1 punto Forza per tutta la durata di questo combattimento.
La tua spada difficilmente potrà sortire qualche effetto contro l'impalpabile presenza.
Se possiedi la Morte Arcana puoi provare ad utilizzarla andando al **26**.
Se non la possiedi, o non la vuoi utilizzare ora, procedi con il normale combattimento per almeno quattro scontri.

SPETTRO FLUTTUANTE Forza 8

Se sei ancora vivo al quarto scontro riesci a disarmare lo spettro. Scappi a gambe levate da questo lugubre luogo e torni sulla via che conduce alla collinetta. Vai al **127**.

156

Dopo esserti liberato del temibile ungulato hai dovuto affrontare anche il suo predatore, che ora giace steso sul tragitto roccioso dopo aver emesso l'ultimo fiato.
L'enorme energia che hai dovuto usare per avere la meglio su questi due avversari ti fa stramazzare al suolo dalla stanchezza. A carponi ti trascini verso il cadavere del dace e frughi tra le falde del suo abito. Non riesci a recuperare molto ma fortunatamente trovi ciò di cui maggiormente necessiti al momento: una sacca contenente dei viveri.
Si tratta solamente di qualche pezzo di carne essiccata e della frutta selvatica. Non sarà un banchetto senatoriale ma riesce nell'intento di farti recuperare 4 punti Vita.
Iniziano seriamente a mancarti le tranquille serate dell'Urbe, passate a cenare con i tuoi compagni d'addestramento. Abbandonato lo scoramento getti un'occhiata distratta al cielo, e noti come il sole si sia pericolosamente abbassato. Ti rimane poco tempo prima che giunga il crepuscolo, e faresti bene a rimetterti subito in marcia.
Riabilitato dallo spuntino riprendi baldanzoso il cammino e, se possiedi la Pietra del Ritorno, ti dirigi verso il cumulo roccioso che si staglia all'orizzonte (vai al **127**); altrimenti, prosegui scendendo lungo il pendio che ti porta verso il fiume (vai al **229**).



157

Il guerriero non attende oltre per avanzare. La sua falce rifulge nell'aria, riflettendo la luce cremisi delle fiamme che vi attorniano.
È ora di tener ben saldo il tuo scudo e di vendicare l'onta dell'incendio alla tenda del prefetto.

Medaglioni utilizzabili: Giove - Cerere - Marte - Vulcano

INCENDIARIO Forza 8 Vita 10

Se lo sconfiggi vai al **303**.

158

Imbocchi il corridoio violaceo. Non trovando alcun ostacolo dopo i primi passi, continui fiducioso nella penombra.
Il cunicolo si restringe sempre più e anche la flebile luce che irradiava l'ingresso è ormai svanita. Prosegui a tentoni, sfiorando le gelide pareti di granito, ma inavvertitamente sbatti la fronte, cadendo all'indietro: perdi 3 punti Vita.
Puoi sentire il calore del rivolo di sangue che percorre il tuo viso fino a gocciolare sul terreno. Ti tergi la fronte e il cuore si ravviva, quando, rialzato il capo, osservi una tenue aura spezzare l'oscurità: è il segnale che la fine del corridoio è prossima.
Al termine però ti attende un'altra imponderabile scelta. Percorri la via illuminata di marrone (vai al **243**) o di giallo (vai al **5**)?

159

"Nonostante la sconfitta bruci ancora", spiega Sertian, "non mi rammarico nel consegnarti quanto meriti. Questa somma premierà non soltanto l'abilità, dalla quale l'esercito romano trarrà sicuramente profitto, ma soprattutto l'audacia dimostrata nell'affrontare questa sfida."
Così dicendo Sertian fa scivolare sul tuo palmo 15 denari d'oro. Il clan degli Scitzari deve sicuramente appartenere all'aristocrazia dacica, altrimenti non si giustificherebbe l'invitante cifra messa in palio dall'arciere per pura ostentazione.
"Arrivederci, Caio", ti saluta Sertian, allontanandosi verso la campagna dalla quale era provenuto. "Porta i miei saluti alla legione. Se il nostro popolo dovrà sottostare a delle leggi straniere, che quelle imperiali siano le benvenute!"
Arroganza a parte, Sertian si è dimostrato un uomo con profondi valori. Tali persone sono rare presso i barbari.
Soddisfatto e piacevolmente appesantito dal recente carico, prosegui il tuo cammino al **273**.

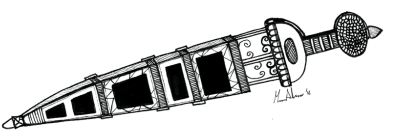
160

Ti aggrappi al robusto ramo che sporge alla tua destra e ti issi a fatica. Con un movimento ondulatorio porti a livello anche le gambe e finalmente puoi proseguire la scalata. Le piante dei piedi iniziano a dolerti per il contatto con la ruvida corteccia ma, stoico, non ti arresti.
La fresca brezza, a queste altitudini, inizia a rappresentare un serio nemico, allorché ti trovi di fronte a un dubbio sulla prosecuzione. Scorgi ora tre ramificazioni principali: sembrano essere tutte piuttosto deboli, a giudicare da come le fronde ondulano in seguito alle

raffiche di vento.
La vetta non è molto distante e, arrivato sin quassù, non ti senti di abbandonare l'impresa; decidi di proseguire fino in fondo.
Scegli la ramificazione di sinistra (vai al **233**) quella di destra (vai al **270**) oppure quella centrale (vai al **15**)?

161

Camminando a stento nel sottobosco, a tratti fangoso, raggiungi una radura, ai lati della quale giace una casupola in ardesia, apparentemente senza ingresso. Un indistinto vociare proveniente dall'abitazione ti fa capire che con tutta probabilità l'ingresso si trova curiosamente sul lato opposto.
Percorso il breve perimetro della costruzione vedi infine la porta d'ingresso. Sempre sulla stessa facciata appare anche un finestrella; un uomo dalla folta barba rossa spunta dall'apertura, impegnato in dialogo con due individui situati all'esterno.
Dalla carnagione particolarmente chiara, e dai tipici copricapi frigi, sembrerebbero essere degli indigeni. Uno dei due avventori sta degustando con estremo piacere un'ignota bevanda da un'enorme tazza: probabilmente questo luogo è una sorta di taverna.
Puoi avvicinarti per capirne di più (vai al **277**) oppure proseguire dritto verso est (vai al **45**).
In alternativa, puoi tornare indietro al bivio precedente e scegliere la via che andava a nord (vai al **85**).



162

Estrai il medaglione e ti concentri per evocare il potere di Saturno. Poco prima che l'intervento dia i suoi frutti, però, una delle viscide serpi riesce a strisciare fino alla tua caviglia e a lasciarti il segno dei suoi denti.
Non è riuscita a rilasciare molto veleno: te la cavi con un semplice giramento di testa e la perdita di 2 punti Vita.
Quando ti riprendi la grande famiglia di rettili ti sta osservando ostilmente, ma immobile, come ritratta in un dipinto murale. Tentando di evitare le contorte statue che giacciono ai tuoi piedi torni velocemente al bivio precedente.
Abbandoni questo luogo infestato e ti indirizzi verso il cumulo di roccia. Vai al **127**.

163

Decidi di lasciar perdere le armi e di fuggire finché ti è possibile, ma, proprio mentre ti volti, percepisci che i tuoi arti sono quasi paralizzati e le movenze risultano alquanto lente ed impacciate.
Evidentemente i loro poteri sul tuo corpo sono superiori alle tue aspettative.
Impegnato nel vano sforzo di accelerare il passo ti avvedi che le Iele ti sono oramai a ridosso; devi trovare una soluzione con le poche forze che ti restano.
Se utilizzi un Medaglione di Saturno vai al **214**.
Se utilizzi un Medaglione di Venere vai al paragrafo **81**.
Se non possiedi nessuno dei suddetti medaglioni, o non vuoi servirtene, vai al **193**.

164

Corri lungo il ponte artificiale, creato dalla palizzata abbattuta, e spicchi un lungo salto tra gli zampilli delle acque schiumose, pochi istanti prima che travolgano il passaggio, trasportandolo a valle.
Scampato il pericolo per un soffio, percorri il breve pendio che ti separa dal luogo in cui agisce il sacerdote di Zalmosside. Un violento boato, seguito da numerose urla disperate, però, arresta la tua corsa.
Il ponte di fronte alla Porta Nord ha ceduto, frantumato dai detriti della palizzata fluttuanti sul fiume; con esso hanno perso la vita numerosi combattenti di ambo le fazioni.
Tiri un sospiro di sollievo quando odi la ferma voce di Plinio dispensare indicazioni ai manipoli.
"Mantenete la posizione!", urla il prefetto.
Poco dopo il chiaro suono prodotto dal *bucinator* conferma il volere del loro comandante. Plinio non vuole rischiare le residue forze imperiali in una missione d'attacco suicida; preferisce una posizione difensiva che non si spinga oltre la linea di confine fluviale, peraltro scevra ora di punti di passaggio sicuri.
Gli imperiali stanno facendo il loro dovere, e ora devi svolgere il tuo, impedendo che questo bieco sacerdote aiuti ulteriormente i barbari ribelli.
Ancora pochi passi e ti ritrovi faccia a faccia con il kapnobatai. La lunga barba bianca ne tradisce l'anzianità, altrimenti mascherata dalla pelle singolarmente vellutata. Una lunga tunica, legata in vita da un semplice cordone di pelle, e dei calzari chiusi di cuoio, sono gli unici indumenti che indossa. La fosca foresta alle sue spalle ne mette in risalto l'esile figura, avvolta da una luce evanescente. Quest'ultima sembra essere effusa

dalla verga nodosa che impugna, alta quanto il kapnobatai stesso.
Il suo sguardo spiritato ti gela il sangue. Decidi di agire all'istante: con un'azione rapida ti lanci all'attacco, ma quando arrivi ad un passo dallo sciamano un'oscura forza ostacola i tuoi movimenti.
Il kapnobatai può usare i suoi poteri non solo come aiuto ai guerrieri daci, ma anche come scudo difensivo.
Arretri di qualche passo fissando gli occhi diafani ed impassibili del vecchio. La sua gracile corporatura non resisterebbe a un solo fendente della tua spada, ma per superare questo schermo protettivo dovrai dare il massimo.
Se vuoi che l'esercito imperiale abbia anche solo una possibilità di uscire vincitore da questo assedio devi impedire l'azione di questo subdolo personaggio.
Tira un dado: se fai 4, 5 o 6 riesci a scalfire la protezione, togliendole 1 punto Vita. Qualora il risultato fosse 1, 2 o 3 non riesci ad ottenere il tuo obiettivo e, dato l'enorme dispendio di energia impiegato, perdi 2 punti Vita.
Se dovessi essere in possesso di almeno tre medaglioni, puoi utilizzare tutti quelli che possiedi per aumentare le tue possibilità di portare a segno il colpo; se decidi per questa soluzione ci riuscirai anche ottenendo un 3 dal lancio del dado. Ricordati poi di eliminare tutti i medaglioni dalla tua Pergamena di Viaggio.
Inoltre, se possiedi la Polvere Eterea, puoi utilizzarla indebolendo la difesa del kapnobatai, sottraendo così un punto dal punteggio di Vita dello schermo. Ricordati di eliminarla dalla Pergamena di Viaggio dopo averla utilizzata.
Non puoi chiedere aiuto alle divinità dato che stai per

affrontare un potere ignoto.

SCHERMO PROTETTIVO Vita 6

Se riesci a distruggerlo prosegui al **152**.

165

Frughi disperatamente tra i tuoi oggetti senza recuperare però nulla di utile.
Con un rantolo di dolore strappi un ciuffo d'erba dal terreno. Chiudi lentamente le palpebre e cadi in un profondo torpore. Vai al **268**.

166

Ti lanci in una disperata corsa dando fondo a tutte le tue forze residue.
Il fuggitivo serpeggia tra le tende con l'intento di confonderti. Angolo dopo angolo segui la scia creata dai nugoli di polvere sollevata al suo passaggio e, dopo aver affrontato l'ennesima curva, ti arresti all'istante.
Ti trovi a pochi passi dalla Porta Nord, dove alcune guardie stanno sorvegliando l'ingresso. La loro apparente calma non dà adito a dubbi: l'uomo in fuga evidentemente non è passato di qua, altrimenti l'avrebbero fermato. Deve averti seminato sfruttando gli stretti cunicoli che separano gli alloggiamenti.
Ti soffermi boccheggiante e, madido di sudore, stramazzi al suolo dalla stanchezza. Questo sforzo ti è costato 2 punti Vita.
Il freddo notturno che impera nelle lande daciche inizia a farsi sentire, e non puoi soffermarti oltre qui all'aperto.

Utilizzando la tua arma come bastone ti alzi da terra e riprendi la direzione verso l'alloggiamento di Plinio, in cerca di ristoro in cambio del tuo rapporto. Vai al **293**.

167

Estrai il medaglione. Le tue gambe diventano leggere come piume, e puoi così guizzare verso il lato orientale: le urla dei combattenti si tramutano in distanti suoni riecheggianti, quasi onirici.
Non appena finisce l'effetto dell'intervento divino ti ritrovi a ridosso dello scontro.
Vai al **44**.

168

Cerchi di ammansirlo spiegandogli che lo hai riconosciuto. Lo aduli decantando la sua fama, diffusa in tutto il *limes* dacico, e lo esorti inoltre ad osservare la sua lorica muscolata d'argento, dove campeggia in altorilievo la nobile aquila romana.
Marcello allenta la presa sull'elsa, incuriosito dal tuo discorso. Prosegui tentando di persuaderlo che gli stregoni del luogo hanno dannato la sua anima eternamente, cancellando la sua romanità e costringendolo tra queste pareti.
Convinto dalle tue parole sembra quasi essere riuscito a ricordare il suo reale passato. Proprio quando pensi di avere ottenuto il tuo scopo, però, una cieca furia divampa nei suoi occhi: ha visto il tatuaggio che porti al braccio.
"Io apparterrò al nobile popolo romano, ma certo non tu!" La voce cavernosa di Marcello rimbomba tra le alte volte. "Come osi suggerire cosa è meglio per me?"

L'ex comandante non perde tempo e si lancia all'attacco. Non hai idea di come il simbolo che rappresenta la tua famiglia possa aver turbato Marcello: guadagni 1 Punto Passato.
Non hai tempo per le repliche verbali: devi reagire al suo attacco. Sei cosciente che la tua arma poco potrà contro l'anima del generale ma devi pur opporre resistenza.
Nel caso tu possegga uno dei seguenti oggetti, hai il tempo disponibile per utilizzare uno solo tra l'Ampolla Magica (vai al **13**) oppure la Morte Arcana (vai al **304**). Se non possiedi nessuno dei due, o non li vuoi usare, dovrai affrontarlo normalmente.

Medaglioni utilizzabili: Plutone

ANIMA DI MARCELLO Forza 11

Dopo il quarto scontro vai al **291**.

169

La frenesia che ti pervade non è di certo la miglior compagna per riuscire a reperire qualcosa di utile in un'occasione come questa.
La tua ricerca ha esito negativo: il dolore risale dal polso all'avambraccio, fino alla spalla. Tenti di far defluire il liquido venefico approntando un salasso con la lama della spada ma la zona è oramai troppo infettata. Il tuo arto non risponde più ai comandi e, senza quasi rendertene conto, ti ritrovi steso prono tra l'erba alta con la bocca schiumante.
La vista è molto annebbiata ma riesci a scorgere la scura sagoma di una guardia che si china sopra il tuo viso.

Sta chiamando in soccorso un medico dal vicino accampamento, ma le sue erbe officinali arriveranno troppo tardi, e non riusciranno a salvarti dal bramoso abbraccio dell'Ade.

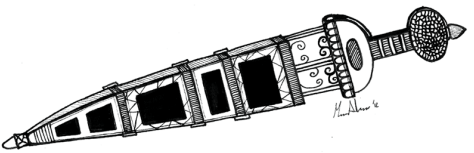
170

Manipolando l'amuleto osservi il suo sfolgorante occhio di rubino sperando di non dovertene mai servire. Dopo aver riposto la Morte Arcana nella tua sacca (segnala sulla Pergamena di Viaggio), decidi di interrogare il mercante riguardo l'accampamento ed i dintorni.
"Con la mia conoscenza", inizia Artiz, "ti potrei raccontare molti fatti relativi a quest'area, ma quello di maggiore importanza riguarda la zona al di fuori della Porta Est. Oltre il fitto bosco si trova una grotta dove si celano terribili creature maligne. Si dice che sia il covo dei Kapnobatai, i temibili stregoni daci." Il suo sguardo si fa cupo. "Questi oscuri personaggi vivono da eremiti sui monti che si trovano ad oriente, e, con i loro riti selvaggi, sono al servizio dei guerrieri *daoi*. Tempo addietro già Marcello il Grande, condottiero sotto il comando di Domiziano, non fece più ritorno da quel posto. Stanne lontano finché puoi, soldato!"
Il monito del sacerdote ti ha intimorito: non avevi fatto conto di poter avere a che fare con forze che vanno oltre la natura umana.
"Conosco molte altre cose di questi luoghi", prosegue l'anziano. "Cose a cui nessuno crede, per scetticismo o per paura. Venirne a conoscenza ti costerà solo altri 5 denari."
La cupidigia del sacerdote è affiorato senza pudore, ma la decisione spetta sempre a te.
Se vuoi sborsare la cifra richiesta vai al paragrafo **244**.

Altrimenti, se non vuoi affrontare un'ulteriore spesa, ringrazi l'anziano per le informazioni e lo lasci ai suoi affari.
Se non l'hai ancora fatto puoi dirigerti verso i militari (vai al **57**) oppure prendere l'uscita (vai al **321**).

171

In pochi secondi i legionari ti sono addosso; per quanto la tua abilità nella scherma sia migliorata col tempo, non puoi fare nulla contro tanti avversari.
Colpito al polpaccio da uno dei soldati cadi a terra sanguinante. Il decurione ti assesta un calcio in pieno petto e, dopo essersi seduto a cavalcioni sopra il tuo addome, ti punta la spada alla gola.
"Hai avuto coraggio, soldato, ad affrontare una compagine di tuoi commilitoni", ti schernisce l'ufficiale. "Ma che dico? Tu non sei degno di essere considerato romano. Un cittadino dell'Urbe non attaccherebbe mai un suo simile. L'onore prima di tutto!"
La lorica argentata del decurione brilla sotto i raggi del sole, rendendoti difficile distinguerne i lineamenti.
Affondando sempre più la lama nella tua gola sussultante pronuncia le ultime parole che puoi udire: quelle che ti accompagneranno nel tuo viaggio verso l'Ade.
"Invoca ora gli dei che ti sono più cari, soldato, perché la loro benevolenza ti servirà quando sarai al cospetto di Plutone."



172

Stringi il medaglione nel palmo destro e le tue movenze diventano leggere, pari a quelle di un esperto ladro. Puoi così scivolare nell'ombra, passando a fianco del trio senza muovere un filo d'aria. Ti ritrovi ora dal lato opposto del corridoio e, voltandoti, stenti a trattenere un sorriso nel vederli increduli mentre perlustrano ogni angolo dell'ingresso, sbigottiti dalla tua scomparsa.
Non è il caso di indugiare oltre, e ti inoltri nel cuore della grotta prima che i tre beceri si accorgano di dove ti trovi.
Con passo lesto prosegui lungo il corridoio roccioso verso la luce che proviene dal fondo. Il passaggio ora si immette in un ampia sala. Vai al **288**.

173

La soffusa luce rossa crea un'atmosfera lugubre; similare dovrebbe essere l'ingresso dell'Ade, almeno per come lo hai sempre immaginato.
Quello che invece probabilmente non troverai in quel luogo è un sacchetto di pelle rovesciato, rigurgitante monete d'oro. Ti chini per raccogliere il malloppo incredulo e guardingo, temendo un'imboscata che non arriverà. Gioisci nell'apprendere di aver guadagnato delle monete facili e, avido, rovesci il contenuto a terra scoprendo di essere venuto in possesso di 15 denari d'oro.
Ringrazi Giove e gli dei; riponi i danari nella tua sacca e ti incammini verso il tuo prossimo bivio.
Se prendi il passaggio dorato vai al **374**; se preferisci quello con un bagliore arancio vai al **298**.

Estrai la tavola che avevi valutato essere una sorta di traduttore; la luce baluginante che regna all'interno della tenda complica ulteriormente il tuo già complesso lavoro di interpretazione. Le tue dita scivolano sui vocaboli intarsiati mentre lo sguardo scorre rapido dalla scatola alla tavola e viceversa.
A fine traduzione ti abbandoni a terra sfinito e deluso. Non vi è presente nemmeno un numero in tutto lo scritto vaneggiante che scorre lungo il perimetro della scatola. Probabilmente è opera di quei maledetti kapnobatai, i sacerdoti daci di cui tutti parlano. Maledici loro e i loro servitori e scagli con ira un pugno di terra contro l'oggetto che hai tentato invano di scassinare.
Mentre stai per andartene ti sovvengono come un'illuminazione alcuni particolari dell'iscrizione che hai appena tradotto. Ti lanci carponi a riesaminare il tutto con maggiore attenzione.

"...perirai durante la QUARTA stagione della vita terrena… ti ricongiungerai a Zalmosside, l'UNICO dio... sarai dunque pronto per un SECONDA nascita…"

IV - I - II, non può che essere questa la sequenza corretta.
Appoggi delicatamente i tuoi polpastrelli ed effettui una leggera pressione sui riquadri numerati, secondo l'ordine appena scoperto. Uno ad uno sprofondano sotto la forza da te esercitata e, non appena rilasci l'ultimo tassello, uno scatto è latore di una buona novella.
Ti avventi per scoprire cosa si cela all'interno della scatola. Prosegui al **149**.

175

L'idea che ti frulla per la testa sarà forse rischiosa ma, se dovesse funzionare, ti darebbe la possibilità di poter setacciare l'intera tenda senza nemmeno il bisogno di stare scomodamente a carponi.

Agguanti la toga in seta blu che giace sul baule ed infili la testa nel foro centrale. Il fresco tessuto spiove lungo tutto il tuo corpo ricoprendoti fino alle caviglie. Non ne hai mai indossata una; cerchi comunque di ricordare i passanti togati per le vie di Roma, e di imitare al meglio possibile il loro portamento.

La guardia fa irruzione, attirata dal fruscio; non appena varcata la soglia, vedendoti, si arresta sul posto, quasi si trovasse a dover giustificare la propria presenza.

"Chiedo scusa", biascica intimorito, "non immaginavo ci fosse qualcuno."

Approfittando del momento di smarrimento le domandi allora il motivo della sua intrusione.

"Sapete...", spiega la guardia, "mi era parso di sentire dei rumori provenire dall'interno, e ho pensato di verificare che non ci fosse un intruso. Stavo solo facendo il mio dovere."

Assumi un atteggiamento stizzito, e le fai presente che si trova davanti al magistrato Lucullo in persona, il quale è in attesa del ritorno del tribuno Sextus per discutere di alcune importanti faccende economiche.

Noti una nuova luce nei suoi occhi, e anche una sottile vena di sospetto. Forse hai esagerato: ti sei tradito in qualche modo?

"Allora, magistrato", dice la guardia, "chiedo scusa e tolgo subito il disturbo."

Porge un saluto riverente e, dopo essersi voltata, si dirige verso l'uscita. Arrestato il passo, il suo sguardo si

volge di nuovo a te, e precisamente alle tue calighe. Ti rivolge ancora la parola.
“Ehm... non ho potuto fare a meno di notare le vostre calighe consunte”, osserva con malcelata ironia. “Se credete, potete utilizzare quelle del tribuno. Sono sicuro che Sextus Magnus approverebbe, cosa ve ne pare?”
Il suo sorriso beffardo ti conferma che il tuo piano è stato smascherato. Noti che da sotto il mantello il legionario sta facendo scorrere la mano verso il pugnale che porta alla cintola.
Non puoi ingaggiare un duello con il legionario; il rumore attirerebbe sicuramente le altre guardie di ronda. L'unica alternativa che ti si propone è quella di anticipare la sua mossa.
Ti dichiari interessato dalla proposta del legionario; quest'ultimo si dirige verso il baule, fingendo di mostrarti il luogo dove si trovano i calzari. Consapevole del pericolo lo anticipi: gli volti le spalle e ti rechi verso il contenitore. Un sottile fruscio metallico ti avvisa che il legionario ha estratto il proprio pugnale, e non hai dubbi su come intenda farne uso.
Hai solo una strategia in mente: ti libererai della toga e, simulando i reziari, la lancerai in aria facendola piombare addosso alla guardia. Le creerai così un ingombro che ti potrà dare tempo sufficiente per contrattaccare.
Prova la Destrezza. Se superi la prova vai al **378** altrimenti prosegui al paragrafo **89**.

176

Improvvisi qualche gesto per indicare il tuo volere, ma realizzi dai loro sguardi attoniti che non hanno capito granché. Il rischio di malinteso è alto ma ti avvicini alla botola e fai ampi gesti verso la stessa. L'idea non ottiene l'effetto sperato; entrambi gli avventori balzano in piedi con gli stiletti sfoderati e puntati verso di te. Il locandiere li segue pochi secondi dopo con una affilatissima scure.

Dovrai affrontare un combattimento contro tre avversari; combattili uno alla volta, seguendo la sequenza proposta, ma, data l'inferiorità numerica, la tua Forza per tutta la durata di questo scontro subirà una diminuzione di 1 punto.

Prima di affrontarli hai a disposizione tempo a sufficienza per provare ad utilizzare un Medaglione di Saturno: in questo caso vai al **12**.

Se non disponi del medaglione in questione, oppure preferisci non utilizzarlo, affrontali normalmente.

Medaglioni utilizzabili: Cerere - Giove - Marte - Vulcano

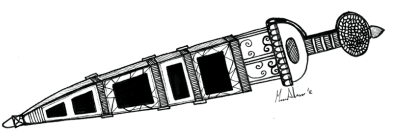
(*N.B.: puoi utilizzare solo un medaglione, e questo avrà effetto solo su di un avversario a tua scelta*)

LOCANDIERE	Forza 7	Vita 9
AVVENTORE 1	Forza 5	Vita 7
AVVENTORE 2	Forza 6	Vita 6

Se li sconfiggi vai al **7**.

177

Monti in groppa con veemenza allo stallone orientale, che non mostra il minimo segno di agitazione: si direbbe sin troppo calmo.
Nemmeno in seguito alle tue percosse il cavallo sembra voler schiodare i propri zoccoli dall'arido terreno.
I legionari si stanno avvicinando e non hai molto tempo per tentare la fuga. Insisti spronandolo con violenti colpi. Utilizzi anche la tua spada, ma il risultato non cambia: devi smontare.
Il decurione ed i suoi compagni però sono ormai giunti e, da tergo, subisci un violento colpo alla schiena che ti fa carambolare in avanti cadendo, faccia a terra, sul terreno polveroso.
Circondato dai nitriti dei cavalli, alzi lo sguardo per trovarti di fronte la luccicante punta del gladio del decurione.
"Credevi veramente di poter fuggire?", domanda l'ufficiale. "Se hai a cuore la vita di quelle barbare a tal punto da attaccare un ufficiale, non sei degno di difendere le insegne romane."
Un improvviso colpo alla nuca ti fa perdere i sensi. Al tuo risveglio scoprirai che il destino ti ha riservato una buia e umida cella nelle terre daciche, dove passerai il resto dei tuoi giorni assieme ai peggiori ceffi che popolano l'impero.
Questa è la triste fine che dovrai affrontare, e con essa il fallimento della tua missione.



178

Grazie al tuo balzo felino la mazzata del falegname finisce col distruggere il tavolinetto in legno sul quale avevi appoggiato le gambe poco fa, riducendolo in mille pezzi.

"E così un altro nemico di Sextus è incappato in casa mia", urla infuriato. "Avresti fatto bene a seguire le direttive del tribuno senza ficcare il naso in faccende più grandi te, soldato. I daci non sottostaranno mai alle leggi imperiali, e la stirpe dei guerrieri *daoi* annichilirà chiunque osi inoltrarsi oltre il Tibiscus! La pagherete cara." Harold solleva la mazza sopra la testa. "E tu per primo!"

Fatichi a comprendere le sue parole, ma ora è il caso di pensare a salvare la pelle. L'attacco di Harold arriva feroce, e la sua rapidità non ti dà tempo per utilizzare alcun aiuto divino.

HAROLD Forza 8 Vita 14

Se lo sconfiggi vai al paragrafo **88**.

179

Ti accomodi su di un piccolo sgabello, sistemato da Grezent appositamente per l'occasione. Slacciatosi la cintola, che sorreggeva lo straripante ventre, anche il tuo sfidante si accomoda di fronte a te senza abbandonare il ghigno beffardo.
Continuando ad osservare le coppe traboccanti di liquido ambrato è affiorata una discreta sete, e non vedi l'ora di dare inizio alla gara. Allunghi così il braccio e alzi la prima tazza: il confronto è iniziato.
Entrambi berrete cinque boccali di birra. Per ogni boccale lancia un dado e annota il numero; tira il dado una seconda volta. L'obiettivo sarà quello di superare o eguagliare il primo lancio di dado. Se il risultato del secondo dado fosse minore segna 1 punto alcolico al bevitore in questione.
Esegui questa sequenza alternativamente una volta per te ed una per Grezent. Chi alla fine delle cinque birre avrà più punti alcolici avrà perso sfida. In caso di parità avrà la meglio il mercante.
Se vinci vai al **398**, altrimenti vai al **306**.

180

In questa direzione il bosco è meno fitto, specialmente sul versante sinistro, dove fiancheggia lo scrosciante Tibiscus.
L'area a ridosso del fiume si rivela malsana per la presenza di un esteso acquitrino, generato dalle inondazioni dei giorni precedenti. Prosegui tenendoti sul lato destro, all'ombra degli alberi, e cerchi di rimanere il più possibile al riparo da osservatori indiscreti. Il rumore delle acque sovrasta la cacofonia della foresta, tanto da

non permetterti di udire un ringhio proveniente dal margine del percorso.
Un enorme lupo grigio, mimetizzato tra le spente tonalità del sottobosco, sta digrignando le zanne con fare aggressivo. Le zampe anteriori protese in avanti, rasenti al terreno, preannunciano l'imminente aggressione.
Non puoi far altro che estrarre la spada ed affrontarlo.

Medaglioni utilizzabili: Cerere - Diana - Giove - Vulcano

LUPO RABBIOSO Forza 7 Vita 6

Se lo sconfiggi vai al **339**.

181

Ti basta incrociare le lame un paio di volte per capire che ti sei imbarcato in un'improba sfida.
I fendenti arrivano da ogni dove e non riesci minimamente a rispondere all'offensiva.
L'unica tua speranza è tuffarti all'indietro, rotolando su te stesso, guadagnando così spazio sufficiente per estrarre un medaglione che ti possa tornare utile in questo frangente. Metti in pratica il tuo espediente e ti proietti lontano dai soldati, a circa venti passi.
Ora devi frugare nella tua sacca e recuperare un medaglione adatto alla tua situazione. Cosa usi?
Un Medaglione di Venere (vai al **22**)?
Un Medaglione di Saturno (vai al **257**)?
Un Medaglione di Nettuno (vai al **348**)?
Se non possiedi nessuno dei tre, o non li vuoi utilizzare, vai al **171**.

“Tutto sommato il nostro scontro non sarà del tutto inutile”, sostiene il prefetto osservandoti da capo a piedi.
L’asserzione di Plinio non ti è chiara, e dal tuo volto trapela un'evidente preoccupazione.
“Potresti essere l’uomo che fa per me”, prosegue l’ufficiale. “Del resto sei un novizio di questo accampamento e, in veste d'ausiliario, puoi muoverti indisturbato. Naturalmente verrai pagato con sonanti denari d'oro a lavoro compiuto!”
Il monologo continua, ma ancora non riesci ad intuire dove Plinio voglia arrivare.
“Indagherai senza creare sospetti nell'area dell'accampamento”, spiega, “anche attorno ai villaggi daci, se necessario. Parlando con la gente che incrocerai, e osservandone i movimenti, mi auguro tu possa reperire informazioni utili a smascherare i piani di Sextus Magnus, qualunque essi siano.” Ti afferra per un braccio e, avvicinatosi, prosegue a voce bassa. “Io non credo che abbia ricevuto ordini direttamente da Traiano. L'imperatore non è una persona che cambia tattica all'ultimo. Credo invece che ci sia qualcos'altro dietro a questa variazione, e tu dovrai scoprire cosa!”
La gravità del tono ti fa intuire che non si tratta di una richiesta, ma di un ordine vero e proprio, senza possibilità di rifiuto.
La missione ti spaventa, ma la sacca d'oro che ti aspetta, e la probabile promozione, ti fanno guadagnare un'insperata fiducia in te stesso.
Non conosci l’idioma locale, ma pressoché tutti i mercanti di queste zone parlano correntemente la lingua latina, in seguito alle nuove vie commerciali aperte da decenni, dopo la prima espansione imperiale in Dacia.

Accetti dunque entusiasta, e ricevi i migliori auguri di Plinio. Ora devi pensare alla zona dalla quale cominciare, e la Porta Sud, il punto più prossimo per abbandonare il campo, ti sembra quella adatta. Vai al **300**.

183

"Si tratta di una situazione temporanea", spiega la donna. "Gli uomini sono riuniti su al villaggio, impegnati nel consiglio dei clan, mentre noi qui accudiamo il bestiame in attesa del loro ritorno. Non sappiamo nulla riguardo le motivazioni del raduno. Alcune di noi", indica le donne che le stanno alle spalle, "hanno sentito dire che l'argomento principale sarebbe una battaglia imminente, ma nessuna ne ha la certezza. Si tratterebbe comunque di una decisione presa dai rappresentanti delle famiglie, in opposizione al volere di Decebalo, di questo ne siamo certe."
La donna si arresta, improvvisamente guardinga, nel bel mezzo dell'esposizione. "Ma tu sei un soldato: sarai già a conoscenza dei fatti militari e di ciò che si profila all'orizzonte, e ad ogni modo ti ho già comunicato più notizie del dovuto. Se vorrai ulteriori notizie dovrai sborsare almeno 5 denari! In alternativa puoi anche tornartene da dove sei venuto."
Evidentemente, conscia della tua curiosità, vuole approfittarne.
Se hai dei denari a disposizione puoi sborsarne 5 e chiederle di parlarti della testimonianza del marito (vai al **343**), oppure 10 per interrogarla sui fatti relativi ai soldati romani (vai al **187**).
Se preferisci non pagare, o semplicemente non disponi del denaro sufficiente, recupera la tua arma e torna verso il tragitto originario andando al **337**.

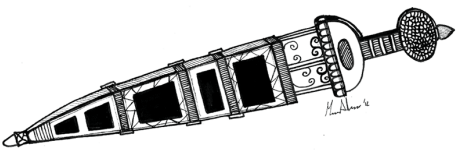
184

Il terreno in questo punto presenta una lastricatura rudimentale; il tragitto è decisamente sconnesso e le tue caviglie ne risentono.
L'arrivo dei carri di alcuni viandanti frettolosi ti obbliga a scostarti per non essere travolto. Il convoglio è composto da una moltitudine di sfarzosi mercanti, adorni di ogni monile immaginabile; conducono i loro carri debordanti di tessuti proveniente dall'oriente.
Una volta cessato il fragore ti si presentano dinnanzi tre diramazioni.
Se non possiedi la Pietra del Ritorno vai al **395**; altrimenti devi optare tra il viottolo che si intrufola nella fitta e scura vegetazione (vai al **97**) e la strada sabbiosa che si apre costeggiando il Tibiscus, presso il quale si trova l'accampamento (vai al **229**).

185

Lucio è finalmente libero. Grazie al tuo generoso aiuto ha ritrovato l'uscita del dedalo e può così tornare all'accampamento. Riconoscente, non smette di complimentarsi, il che ti crea un pizzico di imbarazzo.
Precisi, con estrema modestia, che qualsiasi altro soldato romano avrebbe fatto lo stesso al posto tuo.
"Ora è tempo per me di tornare al campo", dice il milite, "ma prima voglio consegnarti questo medaglione come ringraziamento per la libertà che mi hai restituito."
Il dono consiste in un Medaglione di Saturno; lo riponi nella tua sacca (segnalo sulla Pergamena di Viaggio) e ringrazi Lucio sentitamente.
"Non ho avuto modo di utilizzarlo nel mio girovagare

per questi boschi", precisa lui, "ma mi auguro che possa tornarti utile nel tuo cammino. In questi boschi accadono strani eventi e si incontrano personaggi bizzarri, oltre quanto tu riesca ad immaginare! Ti auguro di raggiungere il tuo obiettivo al più presto, e che la dea Fortuna possa esserti benevola lungo il tuo cammino!"
Con questo caloroso augurio Lucio si congeda e si affretta verso oriente, dove speri possa arrivare sano e salvo al campo. Guadagni 2 punti Destrezza.
Soddisfatto, prosegui verso nord-ovest andando al **347**.



186

Agguanti il ragazzino per la veste consunta e lo trascini al tuo cospetto; gli sbraiti in faccia per intimorirlo e gli ordini di restituirti ciò che è tuo.
"Ecco tieni...", risponde tremante, "ma non farmi del male! Rubo solo per potermi cibare. Non ho nessuno che mi accudisca."
Sembra che i suoi occhi dicano la verità e inoltre, avendo vissuto tu stesso una vita da orfano, il suo discorso non può che fare breccia nel tuo animo compassionevole.
Riprendi l'oggetto sottratto e decidi di lasciargli 1 pezzo d'oro (sempre che tu lo possieda) col quale potersi sfamare.
"Grazie, soldato", dice, commosso. "Molti dei tuoi commilitoni avrebbero fatto diversamente. Accenderò dell'incenso a Zalmoxis perché ti protegga!"

Mentre sta per andarsene però scorgi sul suo esile braccio un segno: sembrerebbe essere una lettera.
Per Giove tonante! Quella è decisamente una lettera latina, e si trova esattamente nella stessa posizione occupata dal tatuaggio che tu stessi porti; nel caso del barbaro però la lettera rappresentata è una D. Afferri per il braccio il ragazzo, pietrificato dall'impeto del gesto.
Lo tranquillizzi e gli fai sapere che sarà libero di andarsene non appena ti avrà spiegato qualcosa sul simbolo che porta sul braccio.
"Ah! Questo segno?", domanda stupito, indicando il tatuaggio. "In realtà non so chi mi abbia marchiato, ma risale al periodo in cui ero servo di un rappresentante del tuo popolo. In seguito riuscii a fuggire, tornando presso il villaggio di Tape ma... promettimi che non lo dirai a nessuno!"
Dopo averlo rassicurato sulla tua riservatezza gli mostri la similitudine con il tuo tatuaggio e osservi la sua reazione.
"Non è proprio identico", precisa, "e comunque sia tu non appartieni al mio popolo. Non sei nemmeno stato uno schiavo, o così almeno presumo. Quindi perché mai dovrebbe esserci un legame tra i nostri marchi?"
Nonostante la disillusione del ragazzino le tue certezze sul fatto che il tatuaggio rappresenti la tua *gens* iniziano a vacillare. Dovrai cercare qualcuno al campo che possa darti una spiegazione valida al più presto; forse proprio il prefetto Plinio in persona. Guadagni 3 punti Passato.
Saluti l'orfanello e lo ringrazi per la piccola disquisizione. Ora non hai più tempo da sprecare, devi riprendere la via al di fuori dalla zona mercato andando al **265**.

187

Sfruttare qualche moneta sonante per ottenere informazioni potrebbe rivelarsi una buona idea. Allunghi le dieci monete alla donna, la quale le fa scomparire rapidamente sotto le falde della pesante gonna di lino.

“Dunque, soldato, cosa hai da guardare?”

Non puoi che rimanere allibito di fronte alla domanda della barbara, la quale persiste nel mantenere il silenzio. Una vampata di furore ti sale fino al cervello ma, a stento, riesci a tenerla a bada. Le sbatti comunque in faccia la realtà, e la accusi di essere alla stregua di una volgare ladra.

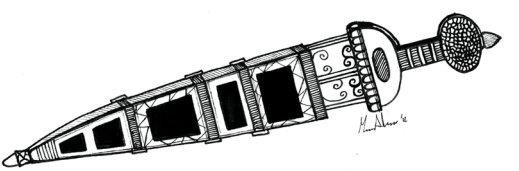
“Calma, soldato!”, ti intima. “Credo faresti bene a recuperare la tua arma e ad andartene alla svelta. La nostra pazienza ha un limite” ti punta il forcone alla gola. “Faresti bene a seguire il mio consiglio.”

Dalle spalle della tua interlocutrice una giovane dacica lancia la tua spada ad una trentina di passi.

“Prendi la tua arma e sparisci!”, insiste la donna.

Non ti resta che ingoiare il rospo ed eseguire quanto suggerito dalla megera, incamminandoti di nuovo tra i faggi dai quali eri venuto. Prosegui al **337**.

Porgi i 5 denari d'oro al mercante e dai subito uno sguardo sommario allo scritto, spinto dalla curiosità.
Scorri passo dopo passo il noioso elenco di regolamenti relativi alla tratta degli schiavi, finché ai tuoi occhi giunge qualcosa che ti paralizza. In alcuni casi il signore, dopo aver acquistato lo schiavo, ha la possibilità di marchiarlo a fuoco per precisarne la proprietà.
I mercati di schiavi non ti sono nuovi; hai assistito in passato ad alcune compravendite di servi per le vie dell'Urbe, ma non avevi mai udito nulla riguardo alla loro marchiatura identificativa.
Istintivamente il tuo sguardo scorre lungo il bicipite alla tua destra fino a visualizzare la B nera, in contrasto con la tua carnagione chiara.
Da sempre Metello ti ha raccontato di tuo padre, appartenente alla *gens* Baebia, e di come ti fece tatuare quel simbolo onorando la tua appartenenza alla famiglia. Accostare il simbolo che porti al braccio a queste regolamentazioni schiavistiche è sin troppo naturale.
Per quanto tu ti possa sforzare ad allontanare questo timore, la pergamena ti ha ficcato un tarlo in testa che non smette di rodere: guadagni 3 Punti Passato.
Acquisite queste notizie ti avvii dunque verso l'uscita, sul lato orientale. Vai al **265**.



189

Purtroppo non possiedi la chiave adatta alla serratura, ma prometti alle donne che tenterai in ogni modo di liberare i prigionieri utilizzando la tua arma.
Scostandole gentilmente dalla zona d'azione estrai la tua lama; la alzi in cielo e, dopo aver preso accuratamente la mira, cali il fendente con tutta la forza verso la serratura. Il lucchetto rimane completamente intatto: perdi 1 punto di Forza a causa del contraccolpo.
Spaventate dal fragore, le tre daciche osservano il misero risultato. Senza la chiave appropriata non puoi nulla e ti limiti a far coraggio alle donne, rassicurandole che l'imperatore Traiano, portatore di pace, alla fine avrà la meglio sui terribili kapnobatai. Riuscirà a liberare il loro popolo dal giogo di questi subdoli esseri, e di conseguenza anche i loro coniugi.
Abbandoni mestamente le donne, in preda alla loro disperazione, e prosegui oltre, recandoti al **50**.

190

Zina si avvicina lentamente brandendo il minaccioso uncino. Le gote, rigate di lacrime, rivelano tutta la disperazione della giovane; dopo aver emesso un urlo stridulo si appresta a colpirti.
Con tutta la forza disponibile fai leva sulle corde che ti trattengono e tenti di sferrarle un calcio in pieno petto; purtroppo però sei stremato ed il movimento risulta lento e prevedibile.
Zina evita la tua reazione e infila, con rinnovato furore, il gancio nella tua coscia.
Il dolore lancinante è nulla rispetto a quello che segue, questa volta proveniente dagli arti superiori, ma la tua

persecutrice viene arrestata dalla mano ferma di una delle donne. "*Zudàs* Zina... ma ora calmati. Non vorrai privarti così in fretta di questo divertimento, vero?"
La ragazza, calmatasi, si riavvia verso il gruppo ed esce con esso dal fienile, serrando il portone.
Gli dei non potranno salvarti ora da una terribile tortura, pregna di sofferenze, che sarà l'anticamera della tua dipartita.

191

Hai avuto la meglio sui tre ed ora ti chini a frugare le loro spoglie; dalle tasche di Spurio riesci a recuperare 8 denari d'oro.
Ringraziando Metello per le importanti lezioni di scherma che ancora una volta ti hanno salvato la pelle, ti avvii verso l'ingresso della grotta.
Il passaggio è particolarmente buio e dalle umide pareti gocciola acqua calcarea, la cui eco rende l'atmosfera tetra. Fatichi a vedere dove poggi il prossimo passo, e le tue calighe si rivelano poco adatte ad un sentiero così scivoloso.
Attirato da un olezzo di bruciato, ti dirigi verso il barlume che rischiara il fondo del passaggio. Dopo una trentina di passi il corridoio infine termina, aprendosi in un ampio spazio. Vai al **288**.

192

Alsir cade a terra e un fiotto di sangue sgorga dal suo labbro inferiore. Il tuo ultimo colpo lo ha steso, ma la folla non sembra gradire.

Privato dei giusti onori ti defili verso i servi, i quali provvedono a detergerti il sudore e ad offrirti da bere per riprendere le forze. Deglutisci la fresca acqua mentre vedi Alsir sedersi sconsolato e medicarsi le ferite.

I festeggiamenti improvvisi, dal quadrato adiacente, sanciscono la fine dell'altro incontro. La cornice di gente che affollava i quattro lati si apre, rivelando i lineamenti del tuo prossimo avversario: un energumeno di notevole stazza, dai lunghi capelli biondi, uniti in un'unica treccia che gli sobbalza sulla schiena mentre cammina verso di te. Il suo aspetto è reso oltremodo aggressivo dal tatuaggio che espone lungo il suo braccio: un serpente in fase di attacco.

Si tratta di Ughram, il nordico; con un borioso gesto della mano ti invita ad iniziare l'incontro finale. Non hai intenzione di rimanere seduto a sopportare l'affronto e getti via prontamente la bevanda: balzi in piedi, pronto a raccogliere l'invito.

Dopo la sosta ripartite entrambi da 12 punti Vita. Non puoi utilizzare nessun medaglione e nemmeno l'Oracolo degli Dei. Ricorda inoltre che il tuo punteggio di Forza, per questo combattimento, è diminuito di 2 punti perché stai combattendo a mani nude. Chi raggiunge 0 punti Vita ha perso il combattimento.

UGHRAM Forza 8 Vita 12

Se diventi il vincitore finale vai al **24**.
Se perdi prosegui al **266**.

193

Le tre Iele ti sono subito addosso; ti si muovono attorno, confondendoti le idee.
Le tue membra intorpidite sembrano non rispondere più agli impulsi: perdi l'equilibrio.
Ti ritrovi a terra con gli occhi sbarrati in uno sguardo vacuo, mentre suoni orripilanti vanno a sostituire quelli che poco prima erano voci melodiose.
Questa è l'unica cosa che ricordi prima di rimanere congelato in un'espressione di terrore rivolta al cielo; alcuni soldati romani in esplorazione ti ritroveranno tra qualche giorno. Qui termina miseramente la tua missione.

194

I movimenti sussultori delle acque mettono a repentaglio la tua tranquilla traversata. Sembra che la tua teoria sulla sorgente possa essere errata.
Tenti di riprendere la vogata ma il fermento subacqueo ancora non è giunto al termine. Una violenta ondulazione riesce quasi a rovesciare la barca; fatichi a mantenere l'equilibrio, ma la tua sacca sfortunatamente si è allentata, provocando la caduta di un medaglione sul fondo del lago, rendendolo impossibile da recuperare. Depenna il primo medaglione della lista dalla Pergamena di Viaggio.
Osservi le torbide acque. Noti come, nel luogo dove avrebbero dovuto giacere le presunte sorgenti, sia invece presente l'ombra di una enorme creatura dalla forma allungata che si sta avvicinando. Vai al **227**.

195

Tieni gli occhi fissi verso la minaccia e sfili fluidamente il medaglione dalla sacca. La ragazza percepisce il movimento ed in preda al panico sferra un nuovo attacco, questa volta verso la mano che impugna il manufatto.
Devi affrontare una *Prova di Destrezza*.
Se la superi vai al **25**, altrimenti vai al **239**.

196

"E tu chi sei?", ti interroga l'uomo, trattenuto dalla guardia. "Smettila di fissarmi come se fossi pazzo! Sextus Magnus è colpev..." Un pugno nelle reni arresta la frase.
L'uomo, dopo aver emesso un gemito di dolore, si accascia al suolo sofferente e alza verso di te il suo sguardo implorante.
"Non, non è un gioco", biascica. Un piccolo rivolo di sangue si fa strada lungo la sua sudicia guancia, mentre si sforza di continuare il discorso. "I kapnobatai sono alleati del tribuno. Dovete fermarlo!"
Nonostante la sua situazione sia compromessa non vuole arrendersi; noti appena in tempo che l'uomo sta estraendo un pugnale, nascosto tra le falde della tunica. Con un calcio provvedi a disarmarlo.
La guardia non aspettava che questa scintilla per accanirsi sul prigioniero e, tra calci, pugni e colpi con l'elsa della spada, lo riduce quasi privo di sensi.
"È questa la fine che fanno i rinnegati!", infierisce soddisfatto l'aggressore, con un ghigno beffardo.
Poi si rivolge a te: "Come vedi le mie accuse verso questo inetto erano corrette! Perché mi hai fermato? Io,

Rufo, potevo assicurare la giustizia con le mie stesse mani se non fossi intervenuto!"
Spieghi che per stabilire cosa sia giusto o meno gli dei vi hanno concesso l'arte dell'oratoria. Rufo esplode in una sonora risata.
"Questa è bella!", sbeffeggia. "Un insulso barbaro delle fila ausiliarie che si atteggia a filosofo..." La semplice arroganza si tramuta però in minaccia. "Fai attenzione" ti punta il dito contro, "a non spalleggiare chi rema contro il comandante Sextus, o farai la fine di questo balordo!"
Il suo alito fetente avvolge il tuo viso, poi gira sui propri tacchi e si allontana incurante verso l'area dedicata alle sfide sportive.
Rufo ti ha scambiato per un barbaro senza nemmeno darti la possibilità di chiarire la tua romanità. Non hai idea di cosa abbia creato il malinteso, ma questo evento mina comunque le certezze sulle tue origini: accumuli 1 Punto Passato.
Le guardie trasportano il malridotto menzognero alla piccola tenda di stanza, situata a pochi passi verso est, facendolo strisciare penosamente nella terra della piazza.
Guarda tra le tue note e, se possiedi sia la nota *Il Vile Legionario* che *Il Possente Falegname*, non leggere oltre e vai direttamente al paragrafo **269**.
Il sole irradia tutto il piazzale e tra le falde della veste di Rufo un oggetto metallico ne riflette i raggi.
Aguzzi la vista nel tentativo di mettere a fuoco quella che sembrerebbe essere una chiave argentata, penzolante alla cintola di Rufo.
Se credi che possa tornarti utile, puoi utilizzare un Medaglione di Mercurio per sottrargliela, andando al **385**.

Se non lo possiedi, o credi che rubare la chiave sia troppo rischioso, puoi sempre abbandonare l'idea, facendo un salto alle gare sportive (vai al **380**), o curiosando tra i banchi dei mercanti (vai al **140**).

197

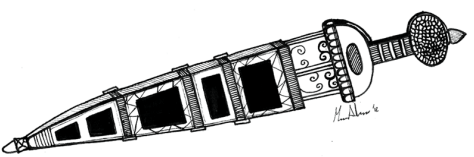
Non appena rilasci l'ultima moneta, il legionario allenta la presa sul braccio del mercante. "Ora andatevene", incita con ampi gesti, "prima che vi scorga qualcuno. Sparite!"
Dalla distanza puoi notare come il gretto rappresentante imperiale sia soddisfatto nel contare il suo disonesto guadagno.
"Grazie, soldato", dice il mercante stringendoti la mano, "non so proprio come sdebitarmi!"
Grattandosi la lercia barba cerca nella propria sacca qualche oggetto che ti possa tornare utile. Dopo aver portato alla luce alcune cibarie rancide, ti mostra un contenitore arrugginito, senza alcuna decorazione di sorta.
"Ecco", dice porgendoti l'oggetto, "forse questo potrebbe compensare il tuo favore."
Il mercante sorride, esponendo i pochi denti. Gli fai notare che non te ne faresti nulla di una semplice scatola arrugginita: lo inviti ad interrompere questa farsa e a rivelarti la truffa per la quale è stato accusato.
"Come ti ho già detto", spiega stizzito, "non si tratta di una truffa. La pergamena possiede realmente un potere unico, ed è contenuta qui dentro!"
Dopo aver sentito queste sciocchezze volti i tacchi per tornartene sulla tua strada, ma il dace ti arresta per un braccio e ti invita ad ascoltarlo.
"Fermati soldato! Apri questa scatola, e potrò di-

mostrarti che le mie non sono menzogne. Il fatto è che... ho perduto la chiave", spiega mestamente. "Si potrebbe comunque tentare di scassinarla, ma occorre un oggetto metallico particolarmente sottile per penetrare la toppa. Che ne dici? Non vale la pena di verificare se le mie storie siano falsità o meno?"
Se possiedi una Squama di Rame, e ti fidi del mercante, prosegui al **340**.
Se invece non hai l'oggetto in questione, o non vuoi assecondare la follia del mercante, abbandonalo dirigendoti al **69**, se possiedi la Pietra del Ritorno, oppure al **47** se ne sei privo.

198

La palizzata nord è completamente in fiamme; nell'area dove sorgeva il portone ora sono ammassati gli opposti schieramenti, impegnati in uno scontro all'ultimo sangue.
Corri lungo il limite del piazzale per eludere gli arcieri daci. Un contingente nemico, composto da una ventina di guerrieri, è filtrato oltre l'ultima linea romana, composta dagli ausiliari di Plinio.
Un susseguirsi di fruscii rivelano i dardi scoccati dalle carrobaliste, prontamente portate in posizione d'attacco nella zona sud del piazzale. I daci cadono come fuscelli: le loro armature a scaglie vengono trapassate dalla potenza di queste armi d'assedio.
La pioggia, iniziata poco fa, ora sta diventando sempre più insistente e rende più faticosi i movimenti sul pesante terreno.
Un enorme boato segue la caduta della palizzata nord, la quale si infrange sul terreno, permettendo il facile accesso ad un altro centinaio di *tarabostes*, armati di

tutto punto. I pilastri di legno hanno ceduto sotto il peso dei colpi nemici, aiutati dall'indebolimento del terrapieno dovuto alla pioggia.
La situazione è tragica: fatichi a trovare un modo per giungere nei pressi del kapnobatai, che persiste, agitando la propria verga, nell'infondere energia ai barbari tramite le sue tenebrose pratiche.
Scrutando l'area dove la palizzata è crollata, però, scorgi una via alternativa. Alcuni piloni, rimasti uniti dalle corde, sono caduti verso l'esterno finendo sul corso del fiume. In quel punto la distanza tra le due rive è particolarmente breve e, sfruttando il pontile costituito dai pali, potresti facilmente raggiungere l'altra sponda con un breve salto. Per arrivare sino al passaggio dovrai, però, aspettare che la zona della breccia sia libera dagli invasori.
Attendi nell'ombra fino a che tutti i combattenti siano occupati e, al momento propizio, ti lanci in una folle corsa; riesci con agilità a passare oltre il terrapieno.
Non appena varchi la soglia dell'accampamento inciampi in un oggetto metallico, carambolando goffamente in avanti.
Giungi a pochi passi dalla riva occidentale del Tibiscus; ti rialzi per guardare su cosa sei incespicato, e ti trovi inaspettatamente di fronte ad un volto che non ti è nuovo.
Prosegui al **234**.



199

Comunichi ai tuoi carcerieri che non hai altra scelta che accettare la loro proposta.
I due si avvicinano sogghignando, ma mantengono comunque un atteggiamento guardingo. Mentre il dace ti tiene d'occhio con l'ascia spianata, il disertore tira la corda, la quale passando per una carrucola sistemata tra il fogliame, solleva lentamente la grata.
È il momento di provare l'assalto. *Prova la Destrezza*. Se vinci la prova togli ad entrambi 2 punti Vita, utilizzando il fattore sorpresa per infliggere loro il primo colpo. Se invece perdi la prova dovrai affrontarli, singolarmente, con il loro intero punteggio di Vita.
Non hai tempo per utilizzare alcun medaglione né l'Oracolo degli Dei.

KROLL	Forza 7	Vita 10
DISERTORE ROMANO	Forza 8	Vita 8

Se li sconfiggi aggiungi alla tua sacca gli 8 denari d'oro che avevi trovato all'interno della trappola.
Soddisfatto per esserti fatto rispettare prosegui verso est andando al **45**.

200

Il grande ungulato giace ai tuoi piedi privo di vita e, mentre estrai l'arma dal suo costato noti che tra le ramificazioni del palco luccica un oggetto; lo estrai e realizzi con grande stupore che si tratta di un Medaglione di Diana.
Lo infili nella sacca, annotandolo sulla Pergamena di Viaggio, e prosegui verso ovest. Vai al **78**.

Depositi 4 denari d'oro nell'urna, per la soddisfazione del mercante, e ti appresti a raggiungere la zona che ti viene indicata dalla guardia.

Un largo altopiano spazzato dal vento e costellato da sparute rocce è il terreno scelto per lo svolgimento del lancio del disco.

Numerosi sono i contendenti che si sono presentati per questa sfida. Le gare si svolgono a gruppi di tre partecipanti e, dopo circa una decina di minuti di attesa, un inserviente ti fornisce il disco di bronzo; lo cospargi di sabbia per una maggiore aderenza e fai pochi passi per attraversare il cancelletto di legno che dà l'accesso a una delle tre pedane presenti.

Dopo esserti collocato sulla pedana centrale puoi verificare, ai tuoi lati, l'identità dei due sfidanti. Le presentazioni annunciano alla tua sinistra Adamis, proveniente dalla Mesia Inferiore, e alla tua destra invece Gaudio, acclamato dalla folla in quanto rappresentante dei legionari.

Per questa gara utilizzerai il tuo punteggio di Destrezza iniziale, senza influenzare quello attuale, il quale rimarrà invariato.

Lancia due dadi e confrontali con il valore della tua Destrezza: se il totale è uguale od inferiore significa che il tiro è riuscito, altrimenti è considerato nullo. Nel caso il tiro sia andato a buon fine dovrai stabilire la lunghezza raggiunta, stimandola con un altro lancio di due dadi.

Effettua questa sequenza per tre volte, sia per te che per i tuoi sfidanti, e annota i totali; tieni presente inoltre che un tiro nullo equivale comunque ad un tentativo.

La somma dei valori ottenuti con tre tiri stabilirà il pun-

teggio di ogni singolo concorrente. Vincerà chi avrà ottenuto il punteggio complessivo maggiore.
La gara ha ora inizio.

ADAMIS	Destrezza	8
GAUDIO	Destrezza	10

Se vinci la gara vai al **397**.
Altrimenti, vai la **266**.

202

La numerosa presenza di scudi ovali, in maggioranza rispetto a quelli quadrangolari in dotazione ai legionari, crea pericolosi varchi nella formazione in fase di copertura. Per quanto serriate i ranghi non riuscite ad evitare che passino alcune frecce.
Il sordo rumore dell'impatto dei dardi sul legno degli scudi si fa tamburellante, intervallato dalle urla dei feriti. Un fitto dolore al polpaccio ti fa quasi abbandonare la presa del tuo scudo, ma riesci a tenere salda la protezione fino alla cessazione della minaccia: fortunatamente la freccia ti ha colpito solo di striscio, procurandoti una lesione minima.
Perdi 2 punti Vita e prosegui al **68**.

203

Rimani nascosto tra l'erba alta, a lato del sentiero: preda e cacciatore ti passano così vicini da poter sentire il terreno vibrare sotto il peso della potente falcata dell'orso. Il pericolo sembra essere cessato, sennonché il mammifero termina la sua fuga e decide di ribellarsi al proprio aggressore. Il dace rimane di stucco e, seppur con incertezza, sferra un fendente con l'affilata lama della propria falce.

L'orso evita il colpo e assume la posizione bipede; colpisce poi in pieno volto il dace, il quale cade a terra a pochi passi di distanza senza dare alcun segno di vita.

Dopo essere tornato a quattro zampe il vincitore del duello fiuta il cadavere per accertarsi che il pericolo sia cessato. Si indirizza in seguito verso la via dalla quale era provenuto. Passandoti a poca distanza, però, non può fare a meno di fiutare la tua presenza: sembra proprio che dovrai uscire dal tuo nascondiglio e darti da fare per vendicare la morte del dace.

Arretri, puntando la spada agli occhi dell'orso, e attendi la sua prima mossa. Non puoi utilizzare l'Oracolo degli Dei.

Medaglioni utilizzabili: Cerere - Diana - Giove - Vulcano

ORSO BRUNO Forza 8 Vita 12

Non serve che tu lo uccida: non appena i suoi punti Vita scendono sotto i 5 puoi approfittare del suo stato di debolezza e fuggire, continuando il tuo percorso al **229**.

204

La strada costeggia i campi di grano che, ondulanti sotto le sferzate del vento, ti fanno ben presto perdere il senso dell'orientamento. Sei intorpidito dalla stanchezza, e scrolli bruscamente la testa per aiutarti a riprendere vigore.

Odi delle dolci melodie, provenienti dalla zona boschiva che accompagna il confine del campo coltivato. Volti lo sguardo verso la foresta: delle rovine fanno capolino tra le fronde degli alberi, dove stazionano giganteschi blocchi di granito grigio, ricoperti in parte da muschio. Una volta costituivano forse un tempio, o un luogo di ritrovo, e fungono ora da panche per i viandanti. Adagiate sopra una di queste pietre si trovano tre figure femminili: da loro proviene il sublime canto. Non ti hanno notato e sembrano irrigidite in uno sguardo diretto al terreno.

Dalla distanza in cui ti trovi non riesci a vedere i loro volti; puoi solamente distinguere i vestiti candidi e luminosi, sui quali si depositano delle lunghe e ben curate chiome bionde.

Vuoi vedere di chi si tratta (vai al **363**), oppure preferisci proseguire oltre (vai al **101**)?

205

Stringi il medaglione tra le mani e la fiamma che ardeva nel camino diviene statica.

Frughi attorno, alla ricerca di qualcosa di utile, prima che l'aiuto di Saturno si estingua. Apri i vari bauli e riesci a recuperare solamente 5 denari d'oro. Deluso dall'esiguo bottino ti volti per andartene allorché i tuoi occhi inquadrano una strana freccia appesa alla parete.

Osservandola da vicino sembra essere stata intagliata con un metodo bizzarro. Numerose lamine sottili ne costellano l'asta; reca come cartello identificativo una scritta latina che recita "Freccia dell'Abilità". Senza indugiare oltre la infili nella tua sacca.
Riporta sulla tua Pergamena di Viaggio sia la Freccia dell'Abilità che i denari d'oro, e avviati verso la strada principale al **254**.

206

La tua impavida reazione sorprende l'anima vagante: la pertinacia che si leggeva nei suoi occhi sembra essere scomparsa.
La spada di Marcello, con l'elsa scintillante di rubini, si avvicina minacciosa, dando il via allo scontro.
Sei consapevole che la tua arma poco potrà contro un simile avversario, ma non puoi fare altro che difenderti.
Il rapido ingaggio del duello non ti dona la possibilità di cercare qualcosa nella tua sacca. Dovrai rinunciare agli aiuti divini.

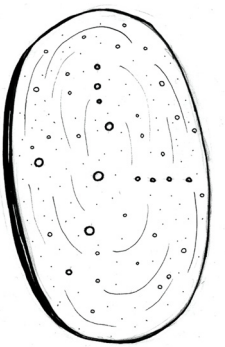
ANIMA DI MARCELLO Forza 10

Dopo il quarto scontro vai al **291**.

207

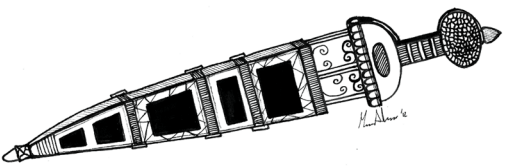
Opti per il cavallo più snello, sebbene non sia il più facile da montare; ad ogni tuo gesto l'equino s'impenna nitrendo convulsamente. Afferri saldamente le briglie e, approfittando di un momento di minore agitazione, riesci a salire in groppa.
Non appena avvertita la tua presenza il cavallo inizia

una furiosa galoppata; imbocca istintivamente il sentiero orientale, dal quale era provenuto.
Non c'è modo di controllare la sua corsa, e tutto quello che puoi fare è tenerti saldamente ancorato al suo collo, stringendo le briglie nelle mani.
Dopo pochi minuti di corsa isterica il cavallo si placa, rallentando la marcia e, schiuma alla bocca, si accascia a terra stremato.
Ti allontani con un balzo, evitando di essere schiacciato dal suo peso, e ti rifugi nel folto sottobosco.
Temi che i legionari possano essere ancora sulle tue tracce ma sei rassicurato dal silenzio che regna nella foresta.
Ti rialzi per continuare il tuo cammino ma noti che la tua sacca è più leggera: dopo un rapido controllo capisci di aver perduto qualcosa durante la precipitosa fuga.
Scegli tu quale oggetto depennare dalla tua Pergamena di Viaggio (se non possiedi oggetti dovrai depennare un medaglione).
Questa corsa ti ha fatto perdere l'orientamento ma dalla posizione del sole intuisci che il sentiero dovrebbe proseguire verso oriente. Lo segui e vai al **45**.



208

Estrai il medaglione e lo stringi forte nel palmo, bramando l'aiuto della dea callipigia. Il medaglione si frantuma ma l'attesa si prolunga più del dovuto. L'intervento divino stenta ad arrivare.
Elysha ti osserva allibita. Evidentemente questa ragazza possiede un sorta di aura divina: i medaglioni non hanno potere su di lei. Depenna il medaglione dalla tua lista di oggetti.
Demoralizzato per un così inutile spreco provi un'altra opzione. Torna al **379** .



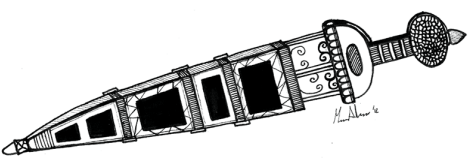
209

Non hai avuto uno slancio sufficiente per effettuare la presa sull'arbusto; sei riuscito solo a sfiorare la ruvida corteccia, prima di trovarti a precipitare nel vuoto.
Lo scontro con il terreno erboso è meno drammatico del previsto, ma non riesci ad uscirne indenne; sei piombato con tutto il tuo peso sulla spalla sinistra. Ti rialzi dolorante e controlli di non aver nulla di rotto. Sembra tutto a posto ma la spalla ora ha un preoccupante colorito violaceo: perdi 4 punti Vita.
Quando tornerai al campo penserai a trovare una pianta medicinale che faccia a caso tuo; per il momento devi decidere come proseguire.
Ritenti la scalata (vai al **75**) oppure abbandoni l'impresa e prosegui il cammino (vai al **114**)?

210

Estrai la Chiave di Spine dalla sacca, constatandone l'evidente similarità con la serratura che sigilla l'entrata della caverna.
Le donne appena vedono l'oggetto sussultano di gioia. Dopo aver inserito la chiave nella fessura ti basta un solo giro per far scattare il meccanismo e il singolare lucchetto cade a terra.
Ti serve un enorme sforzo per riuscire a spostare la lastra di pietra che sigilla la grotta, mentre le giovani signore si apprestano all'ingresso, trepidanti per l'imminente liberazione dei consorti.
Lentamente riesci ad ottenere il tuo scopo: vedi i volti dei tre uomini sbucare timorosi dalle tenebre.
Il terzetto viene avvolto istantaneamente dall'abbraccio delle mogli. Uno degli uomini, in preda a viva commozione, si rivolge in seguito a te.
"Grazie, ti saremo sempre riconoscenti. Dicci come possiamo ricambiare in qualche modo."
Obiettivamente non sai cosa potresti ottenere da questi semplici contadini; l'unica cosa che potrebbero fornirti sarebbero delle eventuali notizie.
"Vorresti delle notizie?", l'uomo si gratta il mento. "In effetti siamo al corrente di alcuni avvenimenti che si sono verificati di recente ma… non sappiamo se sia il caso di comunicarli ad un milite romano."
Oramai il tuo interesse è stato stuzzicato ed insisti per sapere i fatti, promettendo che non farai menzione a nessuno dei tuoi informatori. Dopo un breve consulto l'uomo più anziano ti riferisce il verdetto.
"Abbiamo deciso di comunicarti ciò che sappiamo, soldato", ti spiega, mentre ti pone una mano sulla spalla. "Dopo tutto ti siamo debitori della nostra vita."

Scambia un'occhiata d'intesa con gli alti due e torna a rivolgersi a te. "Devi sapere", continua, "che noi commercianti e contadini, con l'arrivo degli imperiali, abbiamo ricevuto una grazia dal divino Zalmosside. Mai i nostri affari sono stati così proficui! Il nostro interesse è che la vostra presenza perduri; ma non è così per alcune famiglie elitarie della zona come gli Scitzari."
Scrolla la testa e, dopo una breve pausa, prosegue. "Costoro, con l'appoggio dei temibili kapnobatai e di un traditore romano, vogliono ribaltare le sorti della guerra, favorendo l'arretramento delle truppe imperiali."
Un traditore? È esattamente l'informazione di cui necessitavi. Spingi per avere ulteriori dettagli.
"Mi spiace, soldato", aggiunge mortificato, "ma non sappiamo chi sia colui che ha tradito la tua patria. Quel che sappiamo per certo è che i kapnobatai ci hanno intrappolato qui per impedire che diffondessimo i fatti dei quali siamo venuti a conoscenza, ma a quanto pare il loro stratagemma non è bastato."
Capisci che le informazioni che puoi trarre da questi uomini, duramente provati dalla prigionia, sono in effetti giunte al termine.
Riporta tra le tue note quanto hai appreso con il nome di *Infiltrato*.
Salutate le tre coppie e, augurato loro un prospero futuro, ti dirigi di nuovo verso la strada che avevi abbandonato. Vai al **50**.



211

Ti chini per togliere l'armatura dal cadavere, ma la cosa risulta più complessa del previsto.
Mentre armeggi con il corpo esanime, nel tentativo di sollevarlo, dall'alto senti scoccare una freccia; passa un istante e questa va a conficcarsi nel terreno alle tue spalle.
Alzi lo sguardo e vedi in cima alla torretta d'avvistamento l'arciere romano, autore del tiro, sbracciarsi per indicarti il pericolo che stai correndo.
Volti le spalle all'istante per trovarti la punta di un giavellotto a non più di 5 passi di distanza.
Il *pilum* del dace si conficca nel terreno dopo averti trapassato il torace: il ghigno del nemico, del quale puoi sentire ora l'affannoso respiro, rimarrà l'ultima cosa che i tuoi occhi potranno focalizzare.
Hai così dato un contributo al già alto numero dei romani caduti. La tua missione è fallita.

212

La guardia che aveva avuto il diverbio con Sextus non è più presente ora, e le altre stanno ancora esaminando i carri in entrata.
Sfruttando questo momento di distrazione riesci a muoverti furtivamente senza attirare la loro attenzione e guadagni l'esterno dell'accampamento.
Vai al **67**.

213

Un punto dove gli alberi si diradano ti permette la visione del crinale delle montagne orientali che si erge prepotentemente sul paesaggio; sempre verso levante,

un filo di fumo ondeggia oltre le fronde degli abeti. Incuriosito, abbandoni il sentiero principale.
Poco distante scopri una radura che ospita alcune costruzioni in legno. Sul retro delle abitazioni corre una lunga recinzione contenente un gregge di ovini. Confuso fra il loro belare riesci a distinguere un borbottio umano; guardi più attentamente e scopri che presso una delle costruzioni è radunato un drappello di donne.
Puoi appurare la totale assenza della rappresentanza maschile, se si eccettuano alcuni bambini che giocano rincorrendosi nei pressi dello steccato.
La discussione delle daciche, inizialmente pacata, in breve tempo si infervora; purtroppo non riesci ad intendere quale sia il motivo del diverbio.
Vuoi andare a parlare con le donne (vai al **135**), oppure preferisci continuare per il tuo tragitto (vai al **282**)?

214

Estrai il medaglione e chiedi aiuto al padre del divino Giove affinché fermando il tempo ti possa soccorrere: il meraviglioso silenzio nel quale cade la foresta conferma che l'ausilio divino è giunto.
Le Iele però sono ancora in movimento, seppur con un ritmo rallentato. Anche gli onnipotenti dei hanno difficoltà ad arrestare queste creature maligne!
Volgi gli occhi al cielo e invochi nuovamente la benevolenza di Giove Ultore: la tua voce è tornata! È il segno che i loro poteri al momento non hanno effetto. Non ti sembra il caso di attardarti a meditare oltre e, lesto, prendi la via di fuga verso i campi di frumento dai quali eri venuto.
Vai al **101**.

Ti avvicini all'area meno affollata del mercato, attirato dall'odore stantio delle pergamene, dispensatrici di cultura.

I numerosi rotoli accatastati trattano un'infinità di argomentazioni; spaziano dall'erboristeria ai ludi, fino ad arrivare alle tattiche di combattimento.

All'accademia di Metello hai ricevuto un'infarinatura sia geografica che storica, ma hai sempre desiderato espandere personalmente le tue conoscenze e, nonostante ora tu non possa permetterti di soffermarti in un'accurata lettura, potresti sempre portare con te degli scritti sino a Roma, erudendoti così in tempi più quieti.

La tua curiosità viene inevitabilmente attirata da un estratto proveniente da un trattato, dal nome di *de Gallis Raetisque*, ma diventi riluttante non appena te ne viene comunicato l'esorbitante prezzo.

Abbandonata l'idea continui a curiosare alla ricerca di un acquisto alla tua portata e l'anziano mercante, fiutato il tuo interesse, si ritrae dal discorso nel quale era coinvolto per dedicarti la sua attenzione.

“Salute, soldato”, ti accoglie. “Se credi posso aiutarti nelle tua ricerca. Non si vedono molti militi al mio banco.”

Esponi al mercante i tuoi interessi. “Capisco. Forse ho qualcosa che fa per te.” Infila l'esile braccio sotto la montagna di rotoli ed estrae una pergamena consunta. “Che ne dici di questo?”, chiede passandotela. “Te lo posso cedere per soli 5 denari d'oro!”

Si tratta di un documento che elenca le regole sommarie per la tratta degli schiavi all'interno dell'impero. L'argomento non coincide con la tua ricerca, ma sembrerebbe essere l'unico rotolo che tu possa permetterti.

Se concludi l'acquisto vai al **188**.
Altrimenti recati all'uscita verso est, al **265**.

216

Fai appello alle qualità furtive che ti dona il messaggero degli dei: il medaglione si frantuma nelle tue mani, producendo un sottile fruscio nella quiete notturna.
La guardia, insospettita, si reca a controllare la tua zona.
Nonostante il passo deciso, però, giunge in ritardo: nell'esatto momento in cui sta verificando la zona da te occupata in precedenza, tu stai già facendo, indisturbato, il tuo ingresso nel tendone.
Vai al **322**.

217

Ti avvicini a quella che sembra un'imbarcazione del tutto sicura; a giudicare dalla lucentezza dei chiodi e dalla totale assenza di melma sullo scafo sembrerebbe appena uscita dal cantiere navale.
Appoggi la sacca con i tuoi oggetti sulla panca del rematore e, dopo aver accompagnato la barca nel lago, balzi a bordo. Mantieni l'equilibrio nonostante le oscillazioni e riesci a guadagnare la posizione per dare inizio a una vigorosa vogata.
Non sei un uomo di mare; goffamente mantieni la direzione che vuoi imprimere alla barca e in pochi minuti ti ritrovi nel bel mezzo del lago, proprio dove avevi visto dei movimenti sospetti poco fa.
Osservi attentamente e vedi delle bolle salire dal fondo, per scoppiare una volta a contatto con l'aria; sei quasi convinto della tua teoria riguardo alla sorgente termale.

Vuoi accertartene sporgendoti dalla barca e cercando di scrutare più a fondo (vai al **18**), oppure dai per scontato che la tua ipotesi sia quella corretta e punto dritto a coprire la distanza che ti separa dalla riva opposta (vai al **194**)?

218

"Capisco", inizia Plinio, dopo aver ascoltato i motivi che hanno generato i dubbi, "dopo tutti questi interrogativi è normale che le tue certezze, sinora salde, traballino come foglie al vento."

Passeggia nervosamente a testa bassa per il lato lungo della tenda; si ferma dinnanzi al vessillo leonino della IV legione Flavia e si volta di scatto.

"Il leone!", esclama. "Quale nobile fiera! Aggressivo e regale al contempo. Non trovi?"

Sei confuso: cosa c'entra con la tua storia? Sei curioso di sentire cos'abbia da aggiungere.

"Il leone", continua Plinio, spostandosi nei pressi del letto, "è paragonabile alla grande Roma; entrambi hanno raggiunto il dominio dell'ambiente circostante. Purtroppo però non è sempre facile, e a volte sul tuo cam-

mino puoi incontrare altre fiere che non hanno alcuna intenzione di sottomettersi."
La retorica non fa che innervosirti. Non riesci a capire perché il prefetto stia cincischiando; incominci ad averne abbastanza, e non riesci più a mascherare la tua tensione. Plinio se ne avvede, ma prosegue il discorso.
"La stessa situazione capitò anni fa all'esercito imperiale, impegnato sui confini nord-occidentali. Proprio una delle popolazioni barbare ivi assoggettate si ritenne ferita nell'orgoglio, anziché sentirsi onorata di essere partecipe dell'impero più vasto che nessun uomo abbia mai sognato." I pugni del prefetto affondano nel soffice lino che riveste il letto. "Orgoglio! Come se dei barbari ne potessero avere! In quell'occasione pagarono cara la loro ingratitudine." Plinio è immerso nei ricordi.
"Posso ancora vedere davanti ai miei occhi", prosegue tremante d'odio, "le loro capanne ardere nel pieno della notte. Il contrasto tra il rosso vivo delle fiamme ed il profondo nero della notte rappresentava il giusto ritratto della punizione per il loro tradimento. I pochi uomini sopravvissuti all'eccidio vennero raccolti su dei carri, pronti per essere inviati a Roma come schiavi, non prima di essere marchiati per riconoscere la loro provenienza."
Alla parola "marchiati" sbarri gli occhi, quasi paralizzato.
No, non puoi credere a ciò che sta insinuando il prefetto! Non può essere! Metello ha sempre confermato la tua appartenenza al popolo romano. Sicuramente non è come pensi.
"Il segno che campeggia sul tuo braccio destro", dice indicando il tatuaggio, "sembra essere una B. Lo riconoscerei anche se fossi distante mille passi. Fui io a

commissionare la cernita degli schiavi batavi da spedire a Roma quel giorno. Caio, il marchio che porti sulla pelle racconta la tua storia più di mille parole."
Sei come una statua, scolpita nel marmo più duro. Non puoi credere alle tue orecchie: Plinio ti sta comunicando che non sei romano! Non lo sei mai stato! Perché ha aspettato che lo scoprissi da solo?
Un fremito scuote quello che, fino a qualche istante prima, era un blocco di pietra. Il fremito dell'ira.
Non se la caverà così. Plinio non ti convince ed ora dovrà dirti tutto ciò che sa.
Prosegui al **147**.

219

Ti fai largo tra gli avventori e riesci a guadagnare lo spiazzo aperto per il quale il furfante è fuggito. Sta sfrecciando scalzo verso sud, al di fuori dell'area del mercato; dai il massimo e ti lanci all'inseguimento, sotto gli occhi curiosi dei mercanti.
Per quanto tu ti stia impegnando, però, non potrai mai eguagliare la velocità di quel bambino, data la mole di oggetti che appesantiscono la tua falcata.
Corri comunque a perdifiato fino a quando ti trovi costretto a desistere; il ladro è penetrato nella boscaglia che interrompe la strada, facendo perdere definitivamente le sue tracce tra l'intricata selva.
Le speranze di recuperare l'oggetto che ti ha sottratto sono del tutto svanite. Stabilisci tu di che oggetto si tratta scegliendo tra quelli presenti nella tua sacca (se non possiedi oggetti dovrai eliminare un medaglione).
Alleggerito dal furto ti incammini verso l'uscita del mercato. Vai al **265**.

Preoccupato per quale sarà la reazione del prefetto, fai presente che durante il tuo sopralluogo hai potuto raccogliere alcune indicazioni sul cattivo operato del tribuno ma che, purtroppo, essendo queste scollegate tra loro, non ti danno modo di portare una prova tangibile del suo tradimento.
"Capisco la situazione", dice il prefetto passeggiando, "e, sebbene non possa consegnarti la somma di denaro promessa, mi compiaccio per il lavoro e la lealtà da te messi in atto."
Il tuo cuore si fa subito più leggero; sembra che Plinio sia comunque contento del tuo operato.
"Non abbiamo una prova concreta", prosegue, "ma unendo i miei iniziali sospetti con le tue recenti indagini credo proprio che dovremmo temere il peggio dalla notte che si avvicina." Plinio dirige ora, preoccupato, lo sguardo al terreno. "Abbiamo cresciuto una serpe in seno, ed anche se non dovessimo riuscire ad arrestare il vile traditore abbiamo il dovere di evitare che ottenga ciò che si è prefissato! Mi auguro di poter contare ancora sul tuo ardimento, anche se questa volta potrai rischiare seriamente la vita."
Senza dubbio alcuno giuri di essere fedele ai vessilli della legione Flavia, e che combatterai, se necessario fino alla morte, contro il piano ordito da Sextus Magnus.
"Sono pressoché certo", spiega, "che nei mesi passati si sia creato un rapporto clientelare tra i clan barbari e Sextus stesso, tale da favorire apertamente lo sviluppo delle trame di questo tradimento. L'ordine di rinviare l'attacco potrebbe dunque far parte del piano. È evidente che Sextus vuole agire prima dell'arrivo delle milizie

imperiali. Dobbiamo muoverci in fretta o questa notte potrebbe risultare fatale!"
Detto ciò si indirizza verso l'uscita.
"Seguimi Caio!" ti ordina. "Abbiamo da sistemare alcune faccende prima che abbia inizio la battaglia."
Senza esitazione segui il prefetto fuori dalla tenda. Vai al **396**.

221

Al tuo rifiuto corrisponde una risposta elusiva.
"Posso dirti solamente", dice Artiz guardando altrove, "che il comandante Sextus Magnus dorme all'interno della torretta d'avvistamento, collocata al centro del campo. Se vuoi altre delucidazioni chiedi a lui, o a qualche suo sottoposto. Istruire gli ausiliari non fa certo parte dei miei compiti!"
Dandoti le spalle prosegue brontolando tra sé e sé; evidentemente non ha gradito il rifiuto dell'acquisto, e non puoi certo forzarlo a darti ascolto. Abbandoni dunque il vecchio al proprio risentimento e, se non ci sei già stato, puoi recarti dai militari in preghiera (vai al **57**) o dai due personaggi nell'ombra (vai al **123**).
In alternativa puoi uscire dal tempio, andando al **321**.

222

Ti avvicini alla sacca e la apri con cautela. Non appena allenti la corda, però, una fitta al polso ti fa ritrarre di scatto il braccio; dal collo del contenitore escono lentamente le zampe irsute di un disgustoso ragno, grande quanto un pugno.
La tua reazione è fulminea e l'aracnide si ritrova in breve tempo a pezzetti, sotto i colpi della tua spada.

Dopo qualche secondo ti riprendi dallo spavento, ma il dolore al polso sembra non voler cessare.
Il terrore ti assale quando vedi che la chiazza violacea che si è sviluppata nella zona infetta si sta diffondendo a vista d'occhio, risalendo l'avambraccio.
Il veleno del ragno sta facendo il suo corso: devi agire al più presto!
Se possiedi dell'Erba Cura Veleno vai al **383**.
Se non ne disponi allora lancia un dado: se il risultato è 1 o 2 vai al **169**.
Se invece il risultato è superiore a 2 prosegui al **253**.

223

Non riveli lo scopo del tuo peregrinare ma comunichi a Sertian che alcune informazioni potrebbero far comodo ai tuoi superiori della legione Flavia Felix.
"Rinunci all'oro?" Il dace sgrana gli occhi. "Devi essere un milite con profondi valori se rinunci alla ricchezza personale a favore del bene comune. Avremmo bisogno di uomini come te anche qui in Dacia!"
I complimenti ti fanno piacere, ma gli fai presente che il sole sta volgendo sempre più verso occidente, e che hai urgenza di proseguire.
"Certo, capisco", dice, grattandosi il mento, pensieroso. "Avrai le informazioni che ti ho promesso e mi auguro che possano tornarti utili. Quello che ti svelerò riguarda mio fratello Alsir." I suoi occhi sono ora volti al cielo. "Mi spiace schierarmi contro un mio consanguineo, ma da quando si è votato al servizio dei kapnobatai ha spezzato definitivamente il filo che ci legava. Se mai ti dovesse incontrare non ho dubbi che riconoscendoti come romano, e quindi come nemico, non tentennerebbe nell'attaccarti anche senza spiegazione. Non è par-

ticolarmente dotato fisicamente ma la sua abilità con la falce lo rende un temibile guerriero. So che sfrutta i poteri degli sciamani, gli adoratori degli spiriti ancestrali silvestri, per irrobustirsi fisicamente e mentalmente."
Sertian torna a guardarti negli occhi. "Se dovessi incontrarlo sotto l'effetto di questo sortilegio sappi che esiste un punto debole. I kapnobatai propagano l'energia ricavata dagli spiriti della foresta attraverso la testa del prescelto, e poco alla volta il potere si diffonde lungo il resto del corpo. Ciò significa che ad inizio sortilegio la parte sottostante il busto non gode di questo potenziamento."
Riporta questa notizia sulla Pergamena di Viaggio.
Ringrazi Sertian e, pienamente soddisfatto, ti dirigi al **273**.

224

Alle tue urla di richiamo seguono, riecheggianti tra le ampie volte, una serie di passi in avvicinamento.
Riesci a vedere di chi si tratta grazie all'alone di luce sprigionato dalla torcia brandita da uno di essi. Sono tre uomini, snelli e di alta statura, armati di lance; stanno guardandosi attorno per capire da dove provenga la voce che hanno udito.
Vedendo il loro stato di agitazione inizia ad affiorarti qualche dubbio: forse avresti fatto meglio a cercare di allontanarti da questo luogo. La tensione ti gioca un brutto scherzo: fai scivolare dei detriti di roccia, rivelando la tua posizione.
Gli uomini sollevano lo sguardo e ti individuano; iniziano ad urlare in una lingua che non intendi. Fai loro cenno di calmarsi ed alzi le braccia, in segno di amicizia.

Uno di loro ti fa cenno di scendere dalla cima, e di indirizzarti verso la direzione che ti suggerisce con ampi gesti. Deve esistere probabilmente un'entrata più comoda di questa.
Fai come ti dicono e calandoti lentamente lungo il lato della montagna da loro indicato arrivi a terra. Qui trovi in effetti un piccolo ingresso che prima non avevi notato, celato dalla fitta vegetazione. In pochi secondi vedi arrivare i tre individui con fare tutt'altro che amichevole.
Decidi di aspettarli e capire cosa vogliono (vai al **52**) o li accogli con l'arma in pugno (vai al **354**)?
In alternativa, se lo possiedi, puoi utilizzare un Medaglione di Mercurio per dileguarti all'interno, andando al **172**.

225

Con l'ultima riserva disponibile di ossigeno riesci a risalire fino al pelo dell'acqua: la riva è ancora distante.
Continui con vigore, dando le ultime bracciate che ti separano dalla terra, ma un'improvvisa corrente fredda che fluisce alle tue spalle è premonitrice dell'arrivo della creatura che avevi scorto poco fa in lontananza.
Si tratta di un serpente lacustre dal manto cereo che si avvicina ad una notevole velocità.
I tuoi movimenti diventano affannosi; ti trovi a pochi passi dalla riva e il rettile, poco prima di raggiungerti, va ad arenarsi sul fondo melmoso, rinunciando così definitivamente alla sua preda.
Uscito indenne dall'inseguimento puoi proseguire al **74**.

Volti lo sguardo a nord e riesci a distinguere il fiume che taglia la zona boschiva in due parti. Proprio a ridosso dell'ansa, prima dell'inizio dei canneti, noti qualcosa muoversi.

Avvicinandoti vedi i movimenti frenetici della scintillante lorica di un legionario, alle prese con un uomo di bassa statura. Costui viene maltrattato e spinto proprio verso la tua direzione.

"Muoviti, rifiuto degli dei!", grida la guardia. "Allunga il passo se tieni alla tua pelle!"

"Aiutami, romano!" Le parole del barbuto omuncolo sono rivolte a te. "Ti prego. Non ho colpe, te lo assicuro!"

Sembra aver identificato la tua presenza come la sua unica via di scampo.

"Smettila di sbraitare, fetente villano!", lo insulta il milite, assestandogli un colpo alle reni. Si rivolge poi a te: "E tu non immischiarti! Prosegui per la tua strada e vedrai che sarà meglio per tutti!"

L'astio dimostrato nei tuoi confronti ottiene l'effetto contrario, e anziché allontanarti poni delle domande relative all'accusa che grava sulla testa del prigioniero.

"Come ti ho già detto" dice la guardia, puntandoti il dito contro, "non sono affari tuoi, ma dovresti ben sapere che all'interno del campo è vietata la vendita di oggetti con presunti effetti divini. A quanto pare questo sudicio barbaro non conosce le leggi della legione."

La difesa del mercante parte istantaneamente dopo l'accusa.

"Non ne ero a conoscenza, è vero, ma non sono un truffatore, la mia merce è...", il discorso viene spezzato da un calcio allo stinco.

“Non ho più intenzione di sentire la nenia sulla tua pergamena miracolosa”, urla la guardia. “Mi hai stufato! Ti porterò al mercato e verrai giudicato dal tuo stesso popolo per questa truffa.”
In qualche modo la causa di questo sventurato mercante ti sta a cuore, e chiedi al legionario se non sia possibile per questa volta essere caritatevoli. Prometti che, dopo aver ascoltato il dace, se sarà il caso, porterai tu stesso il barbaro a giudizio dai mercanti daci.
“Certo, e cosa mi garantirebbe che tu faccia quanto detto?” Lo sguardo del milite si fa bieco, carico di avidità. “Forse una decina di denari potrebbero essere convincenti. Che te ne pare, soldato?”
La corruzione nell'esercito romano è sempre esistita e, pur ritenendola riprovevole, questa volta potrebbe tornarti utile.
Se opti per liberare il mercante dace dalla morsa del legionario, sborsa i 10 denari d'oro e recati al **197**.
Se non disponi della quantità richiesta, o semplicemente non vuoi fomentare la corruzione, abbandona il mercante al proprio destino.
In questo caso se possiedi la Pietra del Ritorno vai al **69**; altrimenti prosegui andando al **47**.

227

Ti ritrai, cerchi nello scafo la tua arma e attendi in posizione di difesa la creatura.

Puoi ora vedere di cosa si tratta: è un enorme serpente d'acqua dolce, di un colorito cereo e completamente squamato. Probabilmente è stato attirato dall'ombra sviluppata dalla barca in superficie. Non riesci a stabilirne la lunghezza, in quanto il resto del corpo si perde sotto il livello dell'acqua, ma puoi chiaramente intuirne l'aggressività. Non appena sbucato oltre il pelo dell'acqua ti attacca frontalmente.

Il primo attacco giunge nel momento in cui sei ancora impegnato a conquistare l'equilibrio sulla barca. Necessiti di una *Prova di Destrezza*. Se la perdi il mostro ti colpisce e perdi 2 punti Vita, se invece passi la prova non subisci alcun danno.

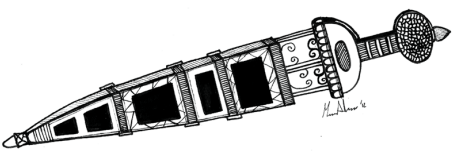
Se possiedi un Cuore di Ghiaccio vai al **256**.

Se hai ottenuto la Benedizione dalla ragazza del lago ogni volta che colpisci la creatura detrai dal suo punteggio Vita 3 punti, anziché i soliti 2.

Medaglioni utilizzabili: Cerere - Diana - Giove - Vulcano

MOSTRO LACUSTRE Forza 8 Vita 10

Se lo sconfiggi vai al **328**.



Fortunatamente la pergamena dell'accordo tra i daci ed il tribuno Sextus specificava alcuni dettagli, tra i quali la zona di provenienza dell'attacco.

Grazie a queste informazioni il prefetto ha pensato bene di collocare alcune manipoli di *hastati* per tendere un'imboscata ai barbari in avvicinamento.

I petti sguarniti dei quattro daci vengono trapassati con facilità dalle lance degli ausiliari, collocati nelle zone d'ombra situate tra gli alloggiamenti.

Estratte le proprie aste dai cadaveri insanguinati, gli imperiali si affrettano a recuperare anche le falci nemiche e ad unirsi alle coorti organizzate dal prefetto, pronti a respingere i prossimi attacchi.

Sei riuscito ad evitare il pericolo, ma dovrai guardarti spesso le spalle perché la situazione sta precipitando.

Prosegui al **93**.

229

In lontananza il dolce frusciare delle acque del Tibiscus anticipa la visione dell'area sabbiosa che costeggia il fiume.

Nei pressi di una piccola ansa, dove il flusso delle acque è particolarmente calmo, scorgi la sagoma di un equino fulvo, in parte celata dai folti canneti. Ti avvicini: l'animale si sta abbeverando e curiosamente sembra non avere un padrone al fianco, pur essendo regolarmente sellato.

Potresti condurlo all'accampamento e renderlo disponibile per le truppe *equitate*, ma i rumori che provengono da poco distante ti disilludono. Sembra che un boscaiolo sia all'opera; secchi colpi d'accetta risuonano vigorosamente tra i canneti.

“Vattene, dannato volatile!”, urla l’uomo. “Che Plutone ti porti con sé, viscida creatura maligna!”

Puoi tentare di frugare nella bisaccia che penzola sul dorso del cavallo utilizzando un Medaglione di Saturno, garantendoti così la certezza di non essere scoperto (vai al **393**).

Se preferisci avvicinarti, sbirciando tra i canneti, per verificare che cosa in realtà stia succedendo vai al **248**.

Se invece temi che si possa celare qualche grave pericolo, puoi semplicemente tirare dritto e proseguire oltre. In questo caso, se possiedi la Pietra del Ritorno prosegui il cammino lungo l'irta salita che si dirige verso oriente (vai al **296**), altrimenti dirigiti verso lo spiazzo lastricato che vedi verso occidente (vai al **184**).

230

Entri di soppiatto, tentando di cogliere il malfattore alle spalle, ma il dace ha già appiccato il fuoco alla base di un paio di travi portanti, e sta correndo verso l'uscita.
L'incontro con la tua figura frena la sua fuga. Sentendosi come un topo in gabbia, tenta la soluzione più rapida possibile: colpisce con l'affilata lama della falce lo spesso strato di pelle che compone il tendone. Vuole fuggire creandosi un varco nella parete.
Se hai un Medaglione di Saturno e vuoi utilizzarlo per fermare la fuga dell'incendiario vai al **98**.
Se preferisci inseguirlo al di fuori della tenda continua al **289**.

231

Ti prepari per il combattimento: ti sgranchisci le membra e vedi avvicinarsi al quadrato che ospiterà il duello il tuo primo avversario.
Il sorteggio ha pescato per te Alsir il dace. Fisicamente sembra il più esile tra i tre contendenti ma potrà sicuramente trarre vantaggio dalle roboanti incitazioni dei suoi numerosi estimatori.
Sull'anulare sinistro porta un anello che riconosci essere il sigillo di appartenenza all'aristocrazia dacica; l'unico vestito che indossa sono delle brache di lino amaranto che lo ricoprono dalla vita fino alle caviglie. La carnagione candida mette in risalto numerosi tatuaggi e il suo volto, circondato da lunghi capelli corvini, è oltremodo aggressivo; digrigna i denti verso di te con l'intento di intimorirti ma senza ottenere l'effetto desiderato. L'avida folla incita all'attacco il proprio beniamino.

Il combattimento si svolgerà a mani nude e, per la sola durata di questo incontro, dovrai diminuire la tua Forza di 2 punti.
Il punteggio Vita per queste gare è fittizio, e non andrà ad incidere sul valore di quello che stai usando per l'avventura; questo rimarrà identico a com'era prima di gareggiare.
Partite entrambi con 12 punti Vita. Non puoi utilizzare nessun medaglione e nemmeno l'Oracolo degli Dei.
Chi raggiunge 0 punti Vita ha perso il combattimento.

ALSIR Forza 6 Vita 12

Se vinci verifica chi ti aspetta per la finale andando al **192**.
Se perdi vai al **266**.

232

La via maestra sembra ora abbandonare la riva del fiume per penetrare verso sud-est, nel pieno della foresta. La coltre di fronde non permette l'ingresso ai raggi solari e, come se non bastasse, le tue calighe aderiscono al terreno umido, quasi fosse cosparso di pece, rallentando notevolmente la marcia.
La foresta è un dedalo di ontani pressoché identici, tanto che se dovessi perdere il sentiero probabilmente per te sarebbe la fine. Fortunatamente, però, più avanti trovi un'anomalia che può fungere da punto di riferimento.
Si tratta di una quercia; presenta la base del tronco completamente cava ed il particolare arco a volta, che ne permette l'accesso, la rende simile ad un'abitazione. Ti avvicini per osservare cosa celi al proprio interno.

Facendo capolino rimani stupito: in uno spazio che può ospitare al massimo due persone si trova un minuscolo tavolo in alabastro, sopra il quale sono posati la bellezza di 8 denari d'oro.
Ritieni impossibile che qualcuno possa vivere all'interno di questo tronco cavo; forse questo luogo funge piuttosto da magazzino.
Non vi è nessuno nei dintorni e, fissando i luccicanti denari, vieni pervaso dalla tentazione di appropiartene.
Puoi entrare nel tronco e prendere il malloppo (vai al **148**) oppure, se non vuoi rischiare di essere sorpreso, proseguire verso est (vai al **45**).

233

Scegli la sporgenza più ravvicinata e, con estrema sicurezza, esegui la scalata. Un sinistro scricchiolio è latore di pessime notizie e in un battibaleno ti ritrovi a roteare nel vuoto.
Il vento gelido ti sferza i capelli mentre precipiti verso il terreno. Una tremenda botta alla schiena ti conferma di essere giunto al capolinea. Rotei su te stesso sofferente: perdi 4 punti Vita.
Ti occorre molto tempo, ma infine il dolore si attenua quanto basta per proseguire la tua impresa. Sei consapevole che la caduta avrebbe anche potuto avere un esito peggiore.
Una volta ripreso le forze, sebbene ancora acciaccato, ti alzi e pensi a come proseguire.
Riprovi stoicamente la scalata (vai al **75**) oppure decidi di continuare oltre (vai al **114**)?

Adagiato sul terreno zuppo di pioggia ti volti per affrontare lo sguardo soddisfatto di Alsir: la testa di lupo stilizzata che espone fieramente sull'avambraccio, pulsante di rabbia, è rimasta focalizzata nella tua memoria riportandoti al vostro precedente incontro.

“Eccoci di nuovo di fronte!”, sorride Alsir, beffardo. “Uno dei migliori rappresentanti dei pregevoli guerrieri *daoi* contro un misero mercenario romano. Zalmosside attende di stringere tra le proprie braccia l'ennesimo caduto: fatti avanti, soldato!”, ti esorta con un gesto. “Al nostro primo incontro mi hai colto impreparato ma questo duello ti sarà fatale. Prega i tuoi dei!”

La sua arroganza ha ragione d’essere: situato non molto distante, sulla riva opposta del fiume, agisce lo sciamano. Il vecchio sta osservando silenzioso l'evolversi della situazione; i suoi occhi spenti sembrano proiettare lo sguardo in un'altra dimensione, diffondendo attorno a sé un alone sinistro, nella già cupa notte dacica.

Di tutt'altra specie è l'espressione boriosa di Alsir che, protetto dalla propria armatura d'oro squamata, ha sete di vendetta. Ti osserva con disprezzo e con un gesto inaspettato si libera dello scudo e della corta spada, lanciandoli a terra; solleva poi la manica della tunica, mettendo in mostra sul braccio destro una recente cicatrice cauterizzata.

“Voglio che tu veda il segno che hai lasciato ad Alsir degli Scitzari!”, urla furioso. “Quando colpisci un membro della Confraternita dei Lupi non ne puoi uscire indenne. Ma non ti preoccupare, però, perché i kapnobatai avranno cura della tua anima. Preparati ad abbandonare questo mondo!”

Alle parole di Alsir un fulmine attraversa l'oscura volta celeste, infrangendosi su una delle rade querce che tratteggiano il lato settentrionale del Tibiscus. Le acque scure del fiume, ingrossate dalla pioggia battente, minacciano di straripare.
Ti rialzi dal fango attendendo l'attacco del dace che, dopo aver scambiato un gesto di intesa con il kapnobatai, estrae un'enorme falce argentata a due mani, alzandola sopra il capo. Stranamente non è intenzionato a sferrare il primo fendente; sembra piuttosto attendere la tua prima mossa. Non ti ci vuole molto a capire il perché.
La verga nodosa del kapnobatai inizia a disegnare nell'aria strane traiettorie. Gli oscuri poteri dello sciamano stanno per agire su Alsir: puoi approfittare di questo istante di stallo per colpirlo.
Se vuoi colpire Alsir alla testa vai al **377**.
Se preferisci sferrare un colpo al torace vai al **41**.
Se credi, potresti anche colpirgli le gambe andando al **283**.
Se preferisci attendere il suo attacco prosegui al **91**.

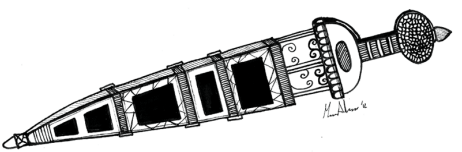
235

Prosegui lungo il corridoio che presenta il riverbero bianco. Tasti le pareti e noti, tra due specchi, un contenitore in alabastro, sporgente dal muro retrostante; è simile a un piatto per le offerte sacre e sopra di esso sono presenti molte scritte, in una lingua che non comprendi. Nonostante tu non ne capisca il significato, sei curioso di sapere cosa potrebbe succedere nel caso decidessi di fare un offerta.
Se credi puoi depositare sul piatto un oggetto che possiedi, a tua scelta (sono ammessi anche i medaglioni ma

non i denari), per vedere cosa succede (vai al **359**).
In caso contrario puoi proseguire oltre scegliendo tra due possibili vie: quella irradiata di rosso (vai al **173**) o di blu (vai al **390**).

236

La risposta alla tua dichiarazione non è certo quella che ti aspetti.
"Dunque è tutto qui?", Alsir pare stupito. "Potevi dirlo subito. Il prefetto si preoccupa per nulla: si tratta solo di uno scambio di beni. Io e il comandante Sextus abbiamo appena concluso una trattativa riguardante della selvaggina, utile ai vostri ufficiali. Il tutto è riportato in queste righe", dice indicando un punto sulla pergamena. "Vedi qui?"
Ti sporgi per osservare da vicino e in quell'istante Alsir ti sferra un pugno sotto il mento facendoti carambolare all'indietro: perdi 2 punti Vita.
Il dolore lancinante alla mascella però è di minor importanza; il fatto più grave è che Alsir ti ha soffiato la lettera e si sta dirigendo verso il calderone che arde al centro della piazza del mercato. Vuole eliminare ogni prova che possa essere contenuta in quello scritto. Devi assolutamente impedirglielo!
Utilizzi un Medaglione di Mercurio (vai al **3**), un Medaglione di Saturno (vai al **150**) oppure provi a raggiungerlo con le tue sole forze (vai al **361**)?



237

Estrai la tua arma e con la punta tenti di fare leva sull'unico punto libero dalle alghe lacustri. Le movenze sott'acqua risultano rallentate: l'operazione risulta più difficile del previsto, e inoltre inizia a mancarti l'ossigeno.

Lancia un dado: per aprire lo scrigno devi ottenere un 6. Ogni volta che non ottieni un 6 perdi 1 punto Vita.

Tieni presente che puoi desistere quando vuoi dal tentativo, abbandonando lo scrigno e risalendo in superficie al **225**.

Se invece dovessi riuscire ad aprire lo scrigno, puoi proseguire al **49**.

238

Tre guardie sorvegliano la Porta Nord, e sei certo che il losco soggetto non oserebbe mai tentare la sorte passando tra i giavellotti delle sentinelle, armate da capo a piedi. Questa consapevolezza arresta la tua corsa; la curiosità di conoscere il motivo della fuga inizia ad affiorare, quando, con tuo stupore, l'uomo prosegue verso la porta senza esitare.

Non è andata come ti aspettavi. Fai quello che ti è possibile e, con ampi gesti ed urla, richiami l'attenzione dei legionari di guardia. Proprio quando si voltano verso di

te senti il sordo rumore dei passi dell'uomo mentre oltrepassa la soglia che delimita l'accampamento: ha attraversato il pontile e si sta dirigendo oltre il fiume.
“Calmati, soldato!”, ti intima una delle guardie avvicinandosi. “Con questo baccano disturberai il tribuno Sextus che alloggia poco distante da qui. Non credo sia una buona cosa.”
Ancora con il respiro affannato chiedi come mai non abbiano fermato il fuggitivo: la risposta che ne deriva ti lascia a dir poco perplesso.
“Un uomo in fuga?”, chiede incredulo il legionario, mentre il tintinnare dei *cingula* ti avvisa dell'imminente arrivo dei suoi compagni.
“Se fosse passato qualcuno di qui non credi che l'avremmo visto?”, dice osservando gli altri due, in cerca di conferma.
Insisti tenacemente, descrivendo nel dettaglio come l'individuo sia passato a non più di due passi da loro.
“Ascolta, soldato”, rimbrotta, seriamente stizzito, “noi abbiamo l'ordine di non far uscire né entrare alcun individuo per tutta la durata della notte, se non su specifica richiesta del tribuno Sextus o del prefetto Plinio. Non vogliamo giocarci la carriera, a causa di un visionario!”
Il legionario stringe minacciosamente il giavellotto. “Ora vattene prima che ti faccia rinchiudere!”
Non puoi credere che nessuna delle guardie abbia notato il passaggio, tutt'altro che silenzioso, dell'uomo che inseguivi. Decidi comunque di lasciar perdere e, mentre torni verso l'alloggiamento di Plinio, senti un vociare sommesso provenire dalle guardie che hai appena lasciato; qualcosa non va, lo senti, ma non puoi ancora afferrare cosa.
Prosegui verso la tenda del prefetto. Vai al **293**.

239

Il forcone ti colpisce quanto basta per procurarti una seria lesione: perdi altri 2 punti Vita.
Il contraccolpo, inoltre, ti ha fatto perdere la presa sul medaglione che, sfuggendoti dal palmo, è terminato all'interno dei cumuli di fieno. Non riuscirai più a recuperarlo: cancellalo dalla Pergamena di Viaggio.
Con braccio e polpaccio sanguinanti arretri, strisciando, verso l'uscita oltre la vasca. Sembra che la giovane dacica non voglia insistere oltre, concedendoti la fuga dal fienile.
Una volta nei pressi della soglia ti risollevi da terra e la varchi. Prosegui al **330**.

240

Caramboli rovinosamente; hai perso il senso dell'orientamento, ma con la coda dell'occhio noti un ramo sporgere dalla nuda parete rocciosa.
Con istinto felino ti aggrappi all'arbusto, ma la velocità ti fa presto perdere la presa. Cadi malamente su di una sporgenza in piano, anche se il leggero rallentamento ti ha aiutato non poco; te la cavi solamente con un'escoriazione alla mano destra e qualche livido. Perdi 1 punto Vita.
Ti risollevi indolenzito e noti che il fondo dista ancora una ventina di passi; al livello sul quale ti trovi è presente una rientranza nella parete, simile ad un minuscola grotta. I ramoscelli di cui l'antro è cosparso sembrerebbero indicare la presenza di un nido di uccello. Prosegui al **14**.

241

“Avremmo dovuto aspettarcelo da un uomo bramoso di potere come Sextus”, dice Plinio. “Traiano, dopo aver risolto la questione dacica, avrebbe passato il comando della provincia al sottoscritto. Questo progetto si scontrava con il disegno architettato dalla mente del nostro esperto, quanto inaffidabile, tribuno.”

Ascolti incuriosito e ti domandi quando arriverà il premio concordato per i tuoi sforzi.

“I mesi passati tra queste genti”, prosegue il prefetto, “avranno favorito la creazione di un legame clientelare tra Sextus stesso ed i clan barbari. L'ordine di rinviare l'attacco è dunque parte integrante del piano. Dobbiamo muoverci in fretta o questa notte sarà fatale!”

L’ufficiale si procura una tavoletta sulla quale incide alcune lettere: non appena terminato, si volta consegnandoti l'oggetto.

“Si tratta della denuncia del tradimento di Sextus”, ti spiega. “Questa tavola porta la mia firma. Se durante le operazioni belliche dovesse capitarmi qualcosa voglio che tu consegni questo documento nelle mani della guardia imperiale, non appena giungerà al Tibiscus. I pretoriani sapranno cosa fare.”

Segna l'oggetto come Tavola della Condanna tra i tuoi oggetti.

Plinio estrae il pugnale dalla cintola e lo conficca con violenza nella coscia di cinghiale che domina la tavola, portandone un trancio alla bocca. “Faremo saltare i loro piani, gli dei sono dalla nostra parte.”

Mastica avidamente e in seguito si rivolge a te. “Hai fatto un ottimo lavoro Caio”, sorride soddisfatto. “Metello ti ha cresciuto forte ed impavido, come un vero soldato imperiale. Come promesso avrai la tua somma

di denaro: ma a tempo debito. Ora dobbiamo disfarci di alcune pressanti preoccupazioni. Seguimi!"
Come un vero soldato imperiale? Dall'atteggiamento di Plinio sembra quasi che tu non lo sia; eppure hai appena dimostrato di esserti meritato gli onori del caso.
Senza indugio segui la scia del prefetto: ti domandi quale altra missione abbia in serbo per te.
Vai al **396**.

242

Il teatro silvestre è circondato da una nebbia innaturale. Cautamente guadagni il centro dello spiazzo, dove regna un silenzio irreale. Cerchi di intravedere tra la bruma perimetrale, ma quest'ultima è troppo spessa per lasciare trasparire qualcosa.
I quattro leggii sostengono altrettante pergamene srotolate, di diverso colore. Quella più grande, di colore bruno, si trova in posizione centrale; le altre tre, disposte oltre di essa a semicerchio, sono rispettivamente di colore blu, verde e rosso. Ogni pergamena recita delle frasi in latino che riesci a stento a decifrare, data l'usura causata dalle intemperie. A fatica leggi:

Pergamena blu: primo rosso, secondo verde, terzo blu.
Pergamena verde: primo verde, secondo blu, terzo rosso.
Pergamena rossa: primo blu, secondo rosso, terzo verde.
Pergamena bruna: Oltre la grotta un immenso periglio attende il suo liberatore. L'energia riposta in questi rotoli ti sarà di grande ausilio. Fai sì che possano riposare dopo lunghi anni passati a dispensare saggezza. La sequenza corretta è una solamente per la ricezione del be-

neficio. Delle altre è meglio non parlare. Primo blu, secondo verde e terzo rosso. Agisci pure se non ti par complesso.
Sembra dunque che la pergamena bruna ti dia delle indicazioni sulla sequenza da seguire per arrotolare le altre, chiudendole, e ottenere un beneficio non meglio specificato. Se pensi che sia tutto una farsa, o semplicemente non sai da dove cominciare, torna sui tuoi passi proseguendo verso la collina (vai al **127**).
Altrimenti prova ad eseguire la sequenza; puoi tentare una sola volta. In che ordine intendi arrotolare le pergamene?
Rossa, blu, verde (vai al **43**)?
Blu, verde, rossa (vai al **155**)?
Verde, rossa, blu (vai al **352**)?

243

Nessun intoppo intralcia il tuo cammino, che risulta adeguatamente illuminato e ti permette di raggiungere l'ennesimo bivio.
Decidi di imboccare il corridoio dalla tonalità grigia (vai al **82**) oppure quello dall'aura gialla (vai al **5**)?

“Molto saggio. Sì... molto saggio da parte tua!”, sibila il vecchio sfregandosi le mani, prima di ricevere le sonanti monete d'oro. Dopo averle nascoste accuratamente sotto le falde della veste si appresta a rispettare l'accordo.
“L'informazione che sto per darti potrebbe salvarti la vita, nel caso dovessi imbatterti in queste creature.”
Gli occhi diventano due fessure mentre si assicura accuratamente che nessuno vi stia ascoltando.
“Molti credono”, comincia Artiz, “che le Iele risiedano nelle storie popolari delle genti dell'est ma no... non è così. Io le ho viste! Loro mi hanno visto!” Sembra realmente terrorizzato nel raccontarti la sua storia, tanto che gli occhi rigati di sangue sembrano poter uscire dalle orbite.
“Mai!”, alza la mano in ammonizione. “Mai donare loro dei vili doni materiali e mai calpestare il loro terreno, altrimenti...”, il vecchio sembra in preda ad un raptus mistico. “Altrimenti la tua anima sarà loro per l'eternità. Per l'eternità...”, sospira terminando il suo racconto.
Non riesci a percepire quanto ci sia di vero in questa storia. Appunti questa notizia relativa alle Iele sulla Pergamena di Viaggio, sperando di aver speso bene i tuoi denari.
Saluti Artiz che, a quanto pare, ancora non si è ripreso dall’agitazione. Se non l'hai ancora fatto, puoi dirigerti verso i militari (vai al **57**), oppure prendere l'uscita (vai al **321**).

245

Arrivi ad uno spiazzo dominato da un enorme blocco di travertino. Quest'ultimo presenta un'esedra, sotto la cupola della quale risiede la statua di un ignoto personaggio.
La scultura è molto stilizzata, tale da non permettere un chiaro riconoscimento delle fattezze del viso. Non comprendi le scritte sottostanti ma sembra essere un sorta di divinità locale; la bacinella d'argilla che giace ai suoi piedi potrebbe essere un contenitore per le offerte.
Se lo possiedi potresti indossare l'Anello di Zalmosside (vai al **308**) oppure, in caso contrario, puoi depositare un medaglione a tua scelta, e recarti al paragrafo **11**.
Puoi offrire in alternativa 10 denari d'oro e proseguire al **392**.
Se hai intenzione di proseguire oltre, con la Pietra del Ritorno vai al **254**; altrimenti prosegui al **226**.

246

La strada verso sud diventa più larga. Prosegui e ti ritrovi a calpestare una strada selciata, costeggiata da un staccionata. La spiegazione al tratto lastricato presente nel cuore della folta selva ti si para davanti poco dopo.
Un'abitazione di legno, finemente decorata con motivi floreali, si staglia alla fine della pavimentazione; un cartello posto dinnanzi all'ingresso indica ciò che si cela oltre la porta. Purtroppo non comprendi la scritta, ma un'immagine stilizzata di un pestello e di un mortaio lascia intuire che si tratti di un erborista.
Immobile davanti alla porta sei indeciso sul da farsi. Proprio in questo istante parte un convulso abbaiare che

ti mette in stato di allerta. Dal retro dell'abitazione sbuca a tutta velocità un enorme cane da guardia; arresta la propria corsa dinnanzi a te, minacciandoti con un sinistro ringhio.
Affrontarlo non ti pare la giusta soluzione, e se dovessi ucciderlo, non sapresti come potrebbe prenderla il proprietario. Non vuoi rischiare inutili tafferugli che potrebbero mandare all'aria la tua missione.
Scappi proseguendo in direzione nord-ovest (vai al **122**)?
Dai al cane la tua razione di cibo per rendertelo amico (vai al **2**)?
Gridi a squarciagola nelle speranza di richiamare l'attenzione del proprietario (vai al **338**)?

247

Inizi ad essere stanco di vagare tra le infinite diramazioni che spezzano la monotonia di questo immenso territorio semi-disabitato, anche se, in quest'ultimo tratto erboso, il traffico di mercanti è aumentato.
Un sibilo, però, ti avvisa di un pericolo imminente: la tua fiacca camminata si arresta all'istante. Una freccia, la cui asta è ancora tremolante, si è conficcata proprio nel bel mezzo del tuo tragitto; deve essere provenuta dal prato che si staglia alla destra del sentiero.
Estrai subito l'arma e corri a nasconderti, coperto da un gruppo di rocce poco distanti; l'unico riparo naturale disponibile.
Sbirci e riesci ad intravedere la persona che ha scagliato il dardo. Sta riponendo l'arco e si avvicina, apparentemente senza intenzioni ostili. Indossa un cappello di pelle d'agnello e una veste arancione, stretta in vita da una corda argentata. I capelli corti fanno da cornice ad

un viso olivastro.
Esci dal tuo nascondiglio riponendo l'arma. Noti che la mano sinistra dell'ignoto arciere è adornata di anelli di vari materiali e fatture; non vi è dubbio che appartenga ad una famiglia agiata.
"Salve viandante", saluta alzando la mano, "spero di non averti spaventato. Non era mia intenzione. Sono Sertian degli Scitzari e volevo solo richiamare la tua attenzione per proporti un affare."
Riponendo l'arma ti presenti come Caio, soldato romano stanziato tra le fila della IV legione Flavia Felix, accampata non molto distante da dove vi trovate.
Se hai già incontrato un uomo di nome Alsir vai al **375**.
Altrimenti vai al **106**.

248

Scosti il sottile muro di giunchi che separa l'equino dal proprio padrone, e ti affacci guardingo; rimani accovacciato per evitare di essere visto.
Ciò che osservi non è esattamente quello che avevi immaginato. Il presunto boscaiolo è in realtà un soldato romano, e il fastidioso volatile non esiste. Il legionario sta tirando fendenti a ripetizione contro il fusto di un salice e impreca contro un uccello immaginario. Non puoi fare a meno di restare a bocca aperta, e ti lasci sfuggire un'ironica risata. All'udire questo suono il soldato si volta verso di te: ora che lo vedi in volto tutto è più chiaro.
Gli occhi, iniettati di sangue, sporgono dalle orbite e i denti, completamenti esposti da una smorfia disumana, sono ricoperti da un piccolo strato di bava biancastra che cola lungo il labbro inferiore.
Non puoi immaginare cosa abbia fatto perdere la ra-

gione a questo soldato, ma sai per certo di essere in pericolo, soprattutto ora che ha abbandonato il suo nemico chimerico per sostituirlo con uno in carne ed ossa: tu.
Il folle alza la spada, brandendola a due mani, e corre inferocito verso di te; ti concede poco tempo per decidere la tua prossima mossa.
Potresti saltare in groppa al cavallo e tentare la fuga (vai al **143**) oppure estrarre l'arma e attenderlo per un duello (vai al **349**).
In alternativa, se lo possiedi, puoi offrire al folle l'Anello con Rombo (vai al **297**).

249

Saluti con la dovuta deferenza il nobile decaduto, e ti avvii verso la luce che vedi provenire dal lato orientale della grotta.
Prosegui inciampando lungo il cupo e dissestato corridoio. Alla fine giungi ad un'uscita; oltrepassata la soglia, sbuchi finalmente all'aria aperta.
Ti allontani diretto ad occidente. Vai al **10**.

Il capo, che parla latino, alza la voce e i due subito arrestano la zuffa, continuando però a guardarsi in cagnesco; sbraitando una seconda volta dispone gli ordini per gestire la tua situazione.
"Caro soldato", si rivolge ora a te, "anche tu pensavi di affrancare Marcello dal giogo dei potenti kapnobatai? Sei un povero illuso. Oramai egli è al loro servizio, e faresti bene a piegarti anche tu alla loro grande sapienza!"
Spieghi al milite che non capisci cosa stia blaterando, e la sua reazione è un pugno nelle costole che ti fa piegare sulle ginocchia: perdi 1 punto Vita.
Mentre ti trovi a terra dolorante i due servi ti afferrano per le braccia e, con due corde, ti legano ad altrettanti ferri uncinati che spuntano dalla parete.
"Perirai qui, romano", sentenzia il loro capo, "tu e il tuo inesauribile orgoglio! Questa notte ti faranno visita Marcello e i suoi legionari. Contribuirai ad ampliare l'esercito dei dannati in difesa della Dacia..."
Così dicendo ti dà le spalle e si avvia verso l'uscita. I due daci però sostano ancora dinnanzi a te, sbeffeggiandoti e ricoprendoti di sputi: se solo avessi le braccia libere!
Con la coda dell'occhio noti però che la tua sacca è stata posizionata, ingenuamente, non distante. La tua mano destra, nonostante sia legata alla parete, potrebbe riuscire ad estrarre alcuni oggetti.
Se vuoi (e se lo possiedi) puoi provare ad estrarre un Medaglione di Venere dalla sacca e utilizzarlo (vai al **388**), altrimenti vai al **4**.

251

Dai alcuni possenti scossoni a destra e a manca, e riesci a liberarti degli energumeni presenti al banco; guadagni così spazio sufficiente per poter utilizzare il medaglione. Usufruisci dell'intercessione di Mercurio e ti lanci a riprenderti ciò ti spetta. In men che non si dica giungi alle spalle del ladruncolo. Vai al **186**.

252

Scatti sulle tue nuove calighe, dando il massimo per raggiungere il prima possibile i tuoi commilitoni in difficoltà.

Il tragitto risulta particolarmente arduo e durante la corsa devi fare molta attenzione a non inciampare sui corpi esanimi che costellano il terreno. Proprio quando sei quasi giunto a destinazione, però, incespichi in un elmo dacico, carambolando in avanti e atterrando in maniera scomposta sul terreno polveroso.

Non ti sei procurato alcuna ferita grave, ma, alzando lo sguardo, scopri di essere il bersaglio di un arciere appostato in cima al terrapieno, lungo la palizzata settentrionale.

Tenti di rialzarti all'istante, prima che il dace possa scoccare la freccia; sfortunatamente i lacci di cuoio delle tue calighe sono incastrati con i paraguance dell'elmo e rendono l'operazione più difficile del previsto. *Prova la Destrezza*.

Se superi la prova vai al **370**.

Se fallisci vai al **315**.

253

Riesci ad essere lucido quanto basta per reagire e affondi la lama della spada nella zona infetta, cercando di far defluire il liquido venefico; strappi un lembo della tua tunica e lo stringi al braccio.
Stai sudando freddo e il tuo cuore batte all'impazzata; non hai le forze per trascinarti verso l'entrata dell'accampamento, e sei troppo debole per richiamare l'attenzione delle guardie.
Ti lasci cadere nell'erba alta attendendo la tua fine e, proprio quando hai perso la speranza, una sferzata di vento tiepido te la ridona. Il freddo che stava intorpidendo le tue membra è terminato; anche il dolore al braccio si sta attenuando.
Il tuo grezzo intervento medico ha ottenuto gli effetti sperati ed ora puoi finalmente frugare nella sacca per vedere cosa contiene. All'interno trovi alcuni pezzi di carne secca e delle fette di formaggio avvolte in un lembo di lino: non sarà un banchetto da aristocratici ma non hai intenzione di rinunciarvi. Degusti avidamente il cibo e recuperi 2 punti Vita.
Hai recuperato le forze quanto basta per rimetterti in cammino. Vai al **9**.

254

Il paesaggio, poc'anzi del tutto inanimato, presenta ora un ammasso cosmopolita, caotico ed affascinante al tempo stesso. I lati del sentiero sono cosparsi di piccoli gruppi, impegnati in svariate contrattazioni: ti trovi senza dubbio nei pressi di un mercato.
Dopo un centinaio di passi la via principale si apre in una vasta area circolare; al centro alcune panche of-

frono riposo all'ombra di un'enorme quercia, e lungo il perimetro sono disposti dei banchetti di legno, carichi di merce, che attirano i molti avventori presenti.
Oltre la piazza noti un altopiano erboso dove molti militari, sia romani che daci, si stanno sfidando in alcune discipline sportive.
Nel mezzo del vociare convulso dei negozianti, però, poco distante da te, delle urla attirano la tua attenzione.
“Traditore! Meriti la morte. In nome di Roma!”
Non appena volti le spalle vedi due legionari che si stanno azzuffando; rotolano nella polvere ed uno di loro sta avendo la meglio, con la propria daga ad un palmo dalla gola dell'avversario. Attorno a loro una piccola folla li incita, bramosa di sangue.
Puoi intervenire per tentare di sedare la zuffa andando al **34**, oppure puoi dirigerti verso i banchi di venditori ai margini della piazza al **140**.
Se invece vuoi proseguire verso l'altopiano per osservare le sfide sportive vai al **380**.

255

Mentre frughi tra i tuoi oggetti in cerca di cibo da donare al denutrito viandante, dalla tua sacca cade a terra l’aglio.
Un'assordante sibilo invade l'area. Non riesci ad intuire da dove arrivi e istintivamente ti tappi le orecchie rialzando lo sguardo. Proprio in quell'istante ti avvedi con orrore che, colui che chiedeva elemosina, altro non è che una creatura mostruosa. Il suo viso è ora sfigurato: la pelle avoriata lascia ora trasparire delle venature violacee e la bocca spalancata dalla sofferenza mette in mostra due prominenti incisivi che non lasciano adito a dubbi. Si tratta di uno *strigoi*, uno dei terribili non-

morti che infestano le leggende delle terre daciche.
A quanto pare l'aglio sembra creargli molti problemi: le sue urla aumentano d'intensità mentre maneggi il bulbo. Rimani per qualche secondo in preda al terrore di fronte a questo essere ripugnante e, sfruttando il potere misterioso dell'aglio, ne approfitti per fuggire, lasciandoti la creatura delirante alle tue spalle.
Ti dilegui il più velocemente possibile andando al **245**.

256

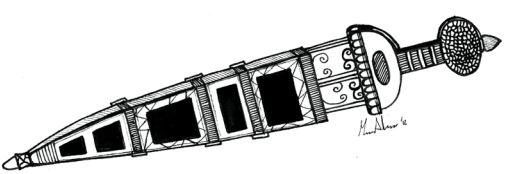
Cerchi nella tua sacca qualcosa di utile e trovi quel curioso contenitore che preserva dallo scioglimento lo strano pezzo di ghiaccio simile ad un cuore. Solo ora noti la somiglianza con la forma del lago. Decidi di tentare il tutto per tutto; apri il recipiente e getti il contenuto nelle acque.
Non puoi credere ai tuoi occhi: quello che era un placido lago d'acqua dolce è ora diventato un'immensa lastra di ghiaccio. Il mostro lacustre arresta il suo movimento e permane sul posto in preda al tormento, costretto dalla morsa fatale dei ghiacci. Lo stridore emesso dalle sue fauci è straziante; decidi di anticipare la sua dipartita sferrando un colpo letale che lo decapita.
Abbandoni la barca, anch'essa imprigionata dalle acque, e scivoli cautamente sullo strato di ghiaccio; ti avvicini al corpo del mostro. Un curioso luccichio ha attirato la tua attenzione, e una volta giunto nei pressi noti la presenza di una piccola Squama di Rame; la raccogli e la inserisci tra i tuoi oggetti.
Lentamente, facendo attenzione a non scivolare, ti dirigi verso riva. Vai al **74**.

257

I militi imperiali sono oramai a un passo da te, quando il dio del tempo ti offre il suo ausilio.
Saturno intercede cristallizzando l'ambiente circostante: la lama luccicante del decurione si arresta ad un palmo dalla tua giugulare. Questione di attimi e ti saresti ritrovato a terra con il capo separato dal corpo.
Un brivido di terrore ti scuote mentre tergi il sudore dalla fronte, allontanandoti dalla lama sospesa a mezz'aria.
Devi filartela al più presto da questo luogo. Torni al tuo sentiero originario prima che le statue dei legionari riprendano vita. Vai al paragrafo **282**.

258

Mastichi avidamente l'erba medicamentosa e l'offuscamento che alterava la tua visione lentamente scompare. Aspetti una mezz'ora poi ti senti di nuovo tonico. Ti rialzi e, stirandoti per favorire la circolazione, vedi proseguire verso ovest il sentiero che stavi seguendo.
Dalla tua posizione puoi inoltre vedere, celata in parte dalle fitte fronde del sottobosco, una stretta deviazione, percettibile solo da un'attenta analisi. Dopo un centinaio di passi tende a salire.
Se vuoi seguirla vai al **103**, altrimenti puoi continuare per il tuo tragitto verso ovest al **350**.



259

Torni sui tuoi passi senza farti notare dalle donne; rimani acquattato nel sottobosco e percorri il perimetro dello spiazzo, fino a raggiungere l'area oltre il fienile. Un viottolo conduce alle abitazioni: proviene da oriente e, proprio da quel passaggio, giunge il rumore di cavalli al trotto.

Attendi il probabile arrivo di daci ma, con tuo stupore, fanno irruzione quattro soldati imperiali, armati di tutto punto. Probabilmente si tratta di una ronda, anche se il raggio d'azione sembra abbastanza distante dall'insediamento romano sul Tibiscus.

Il decurione, l'unico graduato del gruppo, avvicina le donne in timorosa attesa nei pressi del fienile. Una di esse si fa avanti, affrontandolo, mentre l'ufficiale smonta dal suo destriero.

Il dialogo tra i due, inizialmente pacato, si tramuta in breve tempo in una discussione agitata. Non riesci a capire una parola dalla distanza in cui trovi; improvvisamente, però, i gesti della donna divengono convulsi, tanto da portare minacciosamente il forcone che brandisce al petto armato del decurione. Quest'ultimo afferra con decisione il manico dell'attrezzo e rifila un violento ceffone alla donna, che ricade sul duro terreno sterrato: si tratta della scintilla che scatena la battaglia tra il gruppo femminile e i quattro militi romani. L'esito è facilmente intuibile.

Se intendi intervenire in difesa delle donne daciche, lanciati contro i soldati imperiali andando al **31**.

Se invece credi che l'impresa sia troppo ardua, defilati silenziosamente tornando al tragitto che avevi abbandonato al **282**.

260

Zina dista solo due passi e alza tremante il gancio, oscurando il volto rigato di lacrime.

Approfitti del momento propizio: fai leva sulle corde che ti trattengono i polsi e sferri un calcio al busto della giovane, proiettandola lontano, proprio contro le compagne che stavano assistendo.

Sei dispiaciuto per le sevizie subite da Zina, ma non hai intenzione di essere torturato per colpe non tue.

Il tempo necessario alle donne per rialzarsi dalla caduta è ciò che ti basta per liberarti; con un poderoso strattone strappi i ganci arrugginiti dal legno marcio al quale erano fissati, e ti ritrovi di nuovo libero.

Recuperi celermente la tua arma, che giace incustodita su un desco a pochi passi da te, e, senza tentennare, prendi la via di fuga. Abbandoni il fienile e torni al tragitto che avevi abbandonato. Vai al **282**.

261

Dinnanzi a te si staglia il proprietario dell'abitazione. Si tratta di un enorme uomo muscoloso; i lunghi capelli rossastri cadono sulle spalle raccolti in numerose trecce, e il viso completamente imberbe rende perfettamente visibile l'espressione poco amichevole. Indossa un piccolo elmo di ferro con paranaso e veste pantaloni e giacca in pelle grezza. Dalla cintola pende una pesante mazza, che fa coppia con il pesante spadone che ti sta puntando dritto al volto.

La schiena ancora ti duole per l'impatto. Fatichi a rialzarti ma non appena accenni un movimento il falegname ti interroga.

"Non avere così tanta fretta di muoverti", minaccia. Prima dovrai spiegare ad Harold come mai sei entrato di soppiatto!"

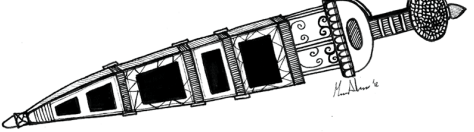
Spieghi di come tu abbia provato ad avvisarlo della tua presenza, non riuscendoci per colpa di quella sorta di trappola.

"Davvero? E perché mai dovrei crederti? Inizia col dirmi chi sei e perché ti trovi da queste parti."

Gli dici che stai investigando su Sextus per volere del prefetto (vai al **30**)?

Comunichi che sei al comando di Sextus, e stai investigando sugli affari di Plinio (vai al **331**)?

In alternativa puoi fargli presente che non sono affari suoi (vai al **151**).



262

Ancora scosso per la caduta, impugni l'arma ed attendi il rapace. Più si avvina e più rimani sorpreso dalla sua maestosità. Un'anomala luce brilla nei suoi occhi permettendoti di riconoscerlo per Turul, il mitico falco protettore delle terre orientali. Come un lampo si riproducono nella tua mente le storie narrate dai commercianti di spezie, incontrati presso i mercati romani; trattavano di come chiunque lo avesse attaccato, senza in seguito riuscire ad abbatterlo, si sarebbe ritrovato a vagare senza senno.
Ora che l'hai identificato vorresti rinunciare all'attacco, ma oramai la situazione è compromessa dal tuo atteggiamento aggressivo. Non appena Turul vede il luccichio della tua arma parte all'attacco.

Medaglioni utilizzabili: Cerere - Diana - Giove - Vulcano

TURUL Forza 10 Vita 9

Se lo sconfiggi vai al **62**.

263

"Tempo fa", spiega la donna, "si profilò all'orizzonte un drappello di soldati romani. Dissero che erano venuti per un controllo riguardo a una sospetta congiura anti-imperiale. Ovviamente il tutto si rivelò una farsa e, non trovando nulla che potesse soddisfare il loro interesse, iniziarono le sevizie."
Gli occhi della donna ora sono lucidi e tremanti di indignazione. "Molte riuscirono a fuggire attraverso la fitta

boscaglia", precisa, volgendo lo sguardo verso l'intricata selva che si staglia ad oriente, "ma purtroppo alcune di noi vennero catturate."
Il racconto si interrompe bruscamente. Chiedi ulteriori dettagli riguardo all'identità degli assalitori, ma la donna avvampa d'ira.
"Certo… vuoi renderci giustizia vero?", urla, agitando nervosamente il forcone. Dopo averlo posato a terra si asciuga il volto rigato di lacrime e riprende il discorso con tono pacato.
"Il suo nome", balbetta, "solo un nome riuscii a percepire: Rufo, e null'altro."
Riporta questo fatto tra le note con il nome di *Il Vile Legionario*.
"Ed ora vattene!", ti minaccia, lanciando la tua arma ad una distanza di sicurezza. "La tua presenza qui, come avrai certamente capito, non evoca lieti ricordi. Ti chiedo solamente una cosa, nel caso dovessi incontrare quell'approfittatore. Non consegnarlo alla giustizia romana, ma piuttosto alle mani di mio marito: la sua abitazione si trova nei pressi del piazzale che ospita il mercato. Lui saprà come comportarsi."
Ritieni sia il caso di non insistere oltre e, recuperata la tua spada, ti dirigi verso il sentiero originario, passando tra il faggeto dal quale eri venuto. Vai al **337**.

264

Oltrepassi la pietra pentagonale e arrivi al portone; lo apri con gran fatica e un ventata di aria fresca ti conferma di essere di nuovo all'aperto. Il fruscio delle fronde, scosse dal vento sferzante, indica che si sta avvicinando un temporale.
Osservi il cielo, per sincerarti delle condizioni atmo-

sferiche, e fai il tuo primo passo fuori dal labirinto di specchi; distratto, inciampi in una corda che corre al livello della tua caviglia. Sei caduto in un fosso non molto profondo, in precedenza mascherato dal fogliame: perdi 3 punti Vita.
Irritato, attendi che l'artefice della trappola si faccia vivo, ma nessuno si presenta oltre il ciglio del fossato. Evidentemente il tranello era destinato a qualcun'altro e, a suo tempo, deve aver fallito.
Ti rialzi e, aggrappandoti ad alcuni arbusti sulle pareti, riesci a uscire.
Se Lucio è con te, prima di proseguire passa al **185**.
Se sei da solo invece continua sul sentiero, tra sassi ed erbacce. Vai al **347**.

265

Abbandoni l'area brulicante di gente e ti dirigi sulla strada maestra che si dirige verso nord-est.
Inizi quasi ad apprezzare la solitudine dopo tanto baccano, quando odi uno scalpiccio. Proviene dalle tue spalle: sembra si tratti di una persona che corre.
Se hai già incontrato un uomo di nome Alsir vai al **139**; altrimenti prosegui al **79**.

266

Demoralizzato per la sconfitta abbandoni l'area delle competizioni. Vorresti rimanere ancora per rifarti dell'oro perduto, ma il dovere ti chiama.
Recuperi i tuoi oggetti, custoditi all'interno di un baule sotto lo spento sguardo di una tozza guardia dace, e riprendi il tragitto al **265**.

267

Mentre apri lentamente la porta situata sul lato sinistro il cigolare dei cardini contribuisce ad accrescere la tensione. L'interno è buio, e lo spiraglio di luce penetrato dal salone ti mostra come il luogo funga da deposito viveri.
L'aria è permeata da un rivoltante odore di muffa. Hai comunque intenzione di curiosare, nel caso dovessi trovare un boccone di cibo non avariato da mettere sotto i denti.
Il locale è stretto e lungo; sulle scansie che occupano il fondo alla tua sinistra giacciono dei formaggi che ti stimolano l'appetito. Ti guardi alle spalle e non vedi anima viva. Decidi dunque di spingerti all'interno della dispensa.
Non appena chiudi la porta un enorme dolore alla testa ti fa perdere i sensi: crolli a terra.
Vai al **121**.

268

Ti risvegli dal sonno e, passato qualche secondo per recuperare conoscenza, ringrazi gli dei per essere ancora vivo. Provi istintivamente a rialzarti, ma non appena fai forza sulle braccia queste cedono sotto il peso del tuo corpo. Sei gravemente debilitato dall'effetto venefico delle bacche: perdi 3 punti Vita e 1 di Destrezza.
Passa almeno un'ora prima che tu possa ritrovare di nuovo le forze. Nonostante permanga ancora un leggero dolore alla testa riesci a verificare quale sia il tragitto da imboccare, e ti dirigi verso occidente. Vai al **350**.

All'udire il nome del legionario ricordi di averlo già sentito pronunciare da un'altra persona. Rifletti brevemente mentre Rufo si allontana, dirigendosi verso il banco dell'oste che campeggia all'ingresso dell'area mercantile.

L'illuminazione arriva istantanea: si tratta del responsabile delle sevizie subite dalle donne daciche che hai incontrato nella radura. Una di loro ti aveva suggerito come comportarti nel caso fossi incappato in questo vile personaggio, e decidi di rispettare il suo volere. Un ignobile soldato, quale si è dimostrato Rufo, deve ottenere un'adeguata punizione.

Mentre costui è impegnato ad ingurgitare un liquido ambrato abbandoni la zona tornando da Harold. Una volta raggiunta la sua abitazione ti affretti a riferirgli il luogo dove poter incontrare il vile approfittatore.

La smorfia di disgusto che domina il viso di Harold lascia spazio alla rabbia.

"Rufo!", sbraita, sbattendo il pugno sul tavolo che traballa pericolosamente. "Conosco questo nome. Quel viscido seguace di Sextus la pagherà cara!"

Improvvisamente l'artigiano scompare oltre una porta che finora non avevi notato, riapparendo poco dopo con un manufatto.

"Tieni Caio", aggiunge porgendoti l'oggetto. "Questo elmo trace di rara fattura dovrebbe permetterti di recuperare una notevole somma di denari. È la giusta ricompensa per la rettitudine dimostrata."

Ringrazi Harold e riponi soddisfatto l'Elmo Trace tra i tuoi oggetti, segnandolo sulla Pergamena di Viaggio.

"Per quanto riguarda il futuro di Rufo", sogghigna, "noi *daoi* sappiamo come trattare chi entra in contrasto con

la confraternita dei lupi."
La sete di vendetta balugina negli occhi di Harold: sei felice di non essere nei panni di Rufo.
Auguri buona fortuna al falegname e alla sua casta di nobili guerrieri, dopodiché ritorni al piazzale dal quale sei provenuto.
Puoi optare per fare un salto alle gare sportive (vai al **380**), o curiosare tra i banchi dei mercanti (vai al **140**).

270

Il ramo dista non poco da dove ti trovi, ma ha l'aria di essere abbastanza robusto da sostenere il tuo peso, anche se caricato dalla velocità dello slancio.
Ti sfreghi le mani, pronto ad afferrare con decisione quell'arbusto; poco dopo effettui un salto da fermo con la massima potenza che riesci ad esprimere.
Allunghi le braccia più che puoi ma ciò non basta; i tuoi palmi si chiudono ma l'appiglio sfugge alla loro morsa, proiettandoti in un'inesorabile caduta nel vuoto.
Le frustate delle fronde accompagnano il tuo volo e il suolo si avvicina rapidamente.
Cerchi di affrontare l'impatto nel migliore dei modi ma la caduta risulta rovinosa. Il tuo polso è quasi slogato e anche la tua schiena subisce un duro colpo contro il manto erboso: perdi 4 punti Vita.
Se sei ancora vivo, ti rialzi claudicante e lanci un'occhiata irosa all'enorme quercia traditrice, rimuginando su come proseguire.
Se decidi di ritentare la scalata vai al **75**, altrimenti abbandona l'impresa e prosegui al **114**.

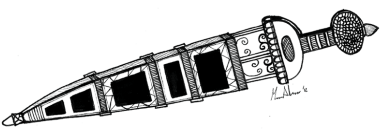
271

Estrai dalla sacca la Pelle di Lupo e la porgi all'oste; gli chiedi quanto sarebbe disposto a pagartela.
“Di solito non acquisto oggetti di questo tipo”, precisa, “ma tra pochi giorni mi farà visita un mercante fidato, proveniente dalle terre che si affacciano sul mare orientale. Di sicuro mi offrirà dell'ottima carne di pesce essiccata per questa pelle.”
Sembra realmente interessato e la osserva nel dettaglio, passandola tra le mani.
“Ti posso offrire 15 denari d'oro, non uno di più”, sentenzia.
La proposta è a dir poco allettante e non puoi che accettarla avidamente. Aggiungi i denari e togli la Pelle di Lupo dalla tua Pergamena di Viaggio.
Ora puoi accettare la sfida dell'oste recandoti al **179**.

272

Estrai l'oggetto dorato, recuperato tra gli artigli del mitico falco; il contorno romboidale riflette la luce eterea proiettata dalle esili ed eleganti figure femminili.
Offri l'anello sul palmo aperto, facendo attenzione a evitare movimenti bruschi che possano essere fraintesi.
Lo sguardo di colei che riceve il dono, però, si fa subito scuro.
“Non crederai, ingenuo soldato”, dice la più alta delle tre, “di poter ottenere la nostra benevolenza con vili offerte materiali?” Indica poi con il braccio l’area riarsa. “Sei passato sul sacro terreno che ha ospitato la nostra danza. Nulla potrà salvarti dalla nostra ira!”
I loro dolci lineamenti si stanno contorcendo, fino a comporre dei volti terrificanti; le loro chiome platinate

fluttuano vorticosamente in aria, mentre intonano una cantilena incomprensibile che ti fa gelare il sangue nelle vene.
Scivolano silenziose sul terreno e ti accerchiano. Senza pensarci due volte, estrai la spada sferrando fendenti a più non posso, con scarsi risultati. Tenti di voltarti e di fuggire, ma inizi a sentirti debilitato, fino a perdere del tutto conoscenza.
Le voci suadenti sono state sostituite da terribili urla stridule. In breve tempo gli oggetti iniziano a sfocarsi fino a creare un'unica, indecifrabile visione: giaci a terra con lo sguardo rivolto verso le fronde delle querce che oscurano il cielo.
I tuoi occhi rimarranno sbarrati in eterno, sigillati in uno sguardo in preda al terrore. Plinio attenderà il tuo arrivo fino a tarda sera... invano.



273

Ti dirigi lungo un tratto boschivo non molto trafficato. Solo alcuni viandanti, in sella ai cavalli carichi di sacche alimentari incrociano il tuo cammino.
Desidereresti possedere una cavalcatura per velocizzare la tua ricerca, ma con la misera paga di un milite temi che non potrai mai permettertelo.
Ti fai forza e, mentre la giornata volge al termine, il sole inizia a fare capolino tra le nuvole grigie che si ergono all'orizzonte.
Se possiedi la Pietra del Ritorno vai al **358**; altrimenti prosegui al **47**.

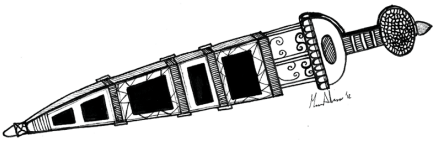
274

Sfreghi tra le mani il medaglione: con l'ausilio del dio dall'elmo alato inizi a muoverti furtivamente nell'oscurità in direzione del suono. Riesci a spostarti a tuo agio tra l'intricata rete silvestre, senza procurarti la minima ferita.
Dopo un breve tratto scivoli a lato di un enorme cinghiale, che al tuo passaggio emette un distratto grugnito. Non ha nemmeno notato la tua presenza; puoi correre leggero verso lo spiraglio di luce proveniente dal fondo.
Una volta fuori dalla selva prosegui al **310**.

275

Varchi lentamente la soglia, sotto l'arco a volta, per affacciarti in un ampio capanno. Il lato sinistro è completamente occupato da enormi cassoni di legno, contenenti fieno secco, e su quello destro invece, appesi a dei chiodi, si trovano numerosi oggetti. Alcuni coltelli ricurvi pendono su di un grezzo tavolo di legno, sopra al quale sono posati alcuni recipienti di creta, contenenti polvere di assenzio e di lavanda. Verso il fondo invece una grande vasca di pietra, colma d'acqua stagnante, si staglia davanti ad un'entrata secondaria.
Procedi cautamente di qualche passo, quando avverti l'urlo della giovane alle tue spalle, seguito da una tremenda fitta al polpaccio. Cadi a terra coperto dalle ingiurie della ragazza che, brandendo un forcone, minaccia un ulteriore attacco. Perdi 3 punti Vita per questa brutta ferita.
Puoi tentare di rialzarti e opporre una difesa con la tua spada (vai al **19**) oppure mostrarti arrendevole e guada-

gnare l'uscita secondaria, oltre la vasca (vai al **330**).
Se credi puoi anche tentare di utilizzare un Medaglione di Saturno andando al **195**.



276

Ti fai avanti e saluti con la deferenza dovuta alla disparità di grado; il più alto dei due ti osserva con disprezzo. Simulando disinteresse, ti presenti dicendo che sei arrivato al campo solo da questa notte, e vorresti sapere alcune notizie sui fatti recenti.
"Per chi ci hai preso? Per delle guide, forse? Vattene, soldato, prima che chiami le guardie!", esclama quello alto.
"Si, vattene pure ad ubriacarti!", sbeffeggia quello più tarchiato. "Tanto nessuno di voi miliziani potrà rendere il proprio servizio fino a domani!"
La cordialità non è certo il loro forte. Oltre alla particolare insolenza ti incuriosisce il riferimento all'assenza di operazioni militari fino al giorno seguente.
Il vostro manipolo è stato inviato d'urgenza in Dacia per l'imminente azione bellica, e ora costoro sostengono la tesi di un rinvio.
Se sei incuriosito dalla strana risposta, e vuoi informarti sui dettagli, vai al **341**.
Se decidi di lasciar perdere puoi, se non ci sei già stato, far visita al sacerdote, il quale non smette di farti gesti di richiamo (vai al **92**), oppure avvicinare i due miliziani in preghiera (vai al **57**).

277

Ti avvicini a passo lento e li ascolti, ma non capisci una sola parola di quello che stanno dicendo. La tua intuizione era esatta: sono daci. Noti inoltre che a lato della casupola si trova una botola che dà accesso a uno spazio sotterraneo.
Il locandiere, o chiunque esso sia, ha captato il tuo sguardo verso la botola e non ne sembra affatto felice; sembra quasi che abbia qualcosa da nascondere. Anche i due uomini ora si sono voltati e ti stanno osservando guardinghi. Ambedue portano alla cintola una *sica* affilata e i loro vestiti sono ricavati totalmente da pelli di pecora: si tratta molto probabilmente di due allevatori.
L'uomo dalla barba fulva si rivolge a te con una frase incomprensibile.
Fai un gesto ad indicare che vorresti qualcosa da bere (vai al **153**) o piuttosto fai capire che sei interessato a sapere cosa cela la botola (vai al **312**)?

278

Estrai la pergamena che hai recuperato nella tomba di Marcello: è il pezzo complementare del tuo recente ritrovamento!
Il colore rossastro, e una macchia scura dovuta probabilmente all'umidità che combacia a perfezione con l'altra, te ne danno una prova inconfutabile.
Sposti con veemenza le tavolette che giacciono sopra al tavolo, e procuri spazio a sufficienza per la ricomposizione. Ora finalmente puoi leggere il manoscritto, quantomeno la parte in latino.
"Il patto stretto tra il nobile comandante Sextus Magnus e i clan daci degli Scitzari, degli Eldazi e dei Tar-

tanc è da questo momento irrevocabile. Al calar del sole, nel terzo giorno prima delle calende di Luglio, le porte settentrionali verranno spalancate favorendo l'attacco dei guerrieri daoi."
Le tue pupille si dilatano, cercando di focalizzare le scritture alla fioca luce delle torce. Più prosegui la lettura più dentro di te cresce la consapevolezza di avere tra le mani ciò che Plinio intendeva: una chiara prova della colpevolezza di Sextus Magnus.
"Quando i romani saranno respinti nel loro territorio i clan daci accoglieranno sotto la loro protezione coloro che hanno contribuito al successo dei figli di Zalmosside. A costoro verrà inoltre garantita una grande quantità d'oro, tale da poter condurre una vita agiata nella loro nuova patria, la terra di Derzelas."
Sextus Magnus
Sei pronto a scommettere che il ritardo dell'attacco voluto da Sextus ha a che vedere con questo accordo.
Assicuri nella tua sacca questo documento annotandolo come Pergamena del Tradimento.
Non hai idea di dove si trovi ora il tribuno, perciò decidi di recarti dal prefetto Plinio; lui forse saprà come agire di conseguenza, e inoltre non vedi l'ora di mettere qualcosa sotto i denti.
Vai al **293**.

279

Sfreghi il medaglione tra le mani invocando la dea e il suo potere seduttivo per trarre più notizie possibili da Alsir in veste di traduttore. Ora il dace risponde quasi istantaneamente, e in maniera pacata.
"Ti dirò ciò che vuoi sapere senza alcun dubbio. Dunque fammi vedere."

Senza fartelo ripetere due volte gli passi la pergamena.
“Questa missiva”, continua il dace, “è stata scritta di mio pugno. Ideata da Alsir, capo del clan Scitzari, discendente del nobile Raspert capo delle terre oltre Sarmizegetusa...”
Strattonandolo per un braccio gli fai capire di non perdere tempo in dettagli e di tradurre la pergamena.
“Certo, non mi dilungherò oltre”, replica. “Dunque, la lettera dopo i convenevoli dice: *...secondo gli accordi presi in precedenza i clan appartenenti alla confraternita si uniscono a questa alleanza volta ad impedire l'avanzata degli invasori. Ci auguriamo che non vi siano ripensamenti e che i fatti si svolgano senza problemi. I daoi non avranno altrimenti pietà dei traditori.*
Il tutto firmato Alsir degli Scitzari. Hai ottenuto ciò che cercavi?”, ti domanda soddisfatto.
Dannazione, certo che non l'hai ottenuto! Nella parte che Alsir ha definito convenevoli era precisato l'intestatario della lettera, la cosa più importante.
Gli pianti di nuovo il foglio in faccia, ma il dace ha un sussulto improvviso. I suoi occhi corvini ti fissano, gelidi; è il sintomo che l'effetto del medaglione sta svanendo. Faresti meglio a sparire dalla circolazione.
Non vuoi farti vedere impegnato in un duello armato con un nobile dace, vista la numerosa presenza di suoi seguaci. Fuggi dunque abbandonando la missiva nella mani del proprio autore, accontentandoti delle pur laconiche notizie.
Appunta queste novità tra le note con il nome di *Misterioso Destinatario* e dirigiti a nord-est, abbandonando la zona del mercato. Prosegui al **265**.

280

Fai veramente fatica a districarti da questo covo di serpi. Ad ogni fendente vai a segno, ma quei viscidi rettili sembrano non voler mai terminare.
Riesci a decapitare numerose creature finché senti una fitta lancinante al polpaccio; tenti di resistere nonostante il morso fino a quando, spossato, crolli a terra.
Tuo malgrado non si tratta di sfinimento, come credevi, ma del veleno che è entrato in circolo. La tua bocca schiuma mentre il tuo sguardo, volto al cielo, viene presto oscurato dalle sagome dei serpenti che, lentamente, ricoprono il tuo corpo. Esanime vedi avanzare verso di te Plutone che ti mostra la via verso l'Ade. Il prefetto Plinio attenderà invano il tuo ritorno...

281

Sfruttando alcuni detriti galleggianti riesci a passare il fiume, tornato a normale regime: ti trovi di fronte al campo che ha ospitato la battaglia.
Tra il formicolio di uomini al lavoro per recuperare i superstiti, e trasportarli all'ospedale del campo situato presso la Porta Ovest, riconosci alcuni tuoi commilitoni che avevano preso parte alla campagne in Pannonia.
Lo scenario è terrificante: molti corpi giacciono a terra privi di arti, a testimoniare il passaggio delle falci. Di pari numero sono però anche i barbari caduti, molti dei quali appartenenti alla prestigiosa casta aristocratica dei *tarabostes*; nemmeno le loro ottime armature hanno resistito all'ondata delle truppe imperiali.
Alzi la testa cercando nel fermento la presenza di Plinio. Non riesci a scovarlo, ma incontri in compenso alcuni pretoriani, indaffarati a dare ordini per riorganiz-

zare l'accampamento. Si stanno dirigendo verso lo spiazzo dell'adunata, dove è stato collocata una pira che al momento funge da illuminazione notturna.
Devi sbrigarti prima che Sextus riesca a far perdere le proprie tracce! Rincorri dunque gli uomini dai lunghi mantelli blu; ti piazzi dinnanzi a loro richiamando l'attenzione verso la tavoletta consegnatati dal prefetto.
“Chi sei, soldato?”, tuona il pretoriano. “Spero tu abbia un buon motivo per interrompere i nostri affari impellenti! Forse non vedi che c'è un presidio da ricostruire?”
Ti presenti e, dopo avergli passato la tavola con la condanna di Sextus, lo illumini sui dettagli della nottata.
“La cupidigia e la sete di potere”, sentenzia amaramente il pretoriano, “tramutano anche i migliori uomini in persone abbiette, pronte ad accantonare la propria dignità senza il minimo ripensamento!”
Chiamato a sé il resto della guardia monta a cavallo, scrutando l'orizzonte.
“Dimmi Caio... in che direzione si trova il traditore?”
Repentinamente indichi il folto della foresta, oltre il passaggio settentrionale.
“Andiamo a recuperare il fuggitivo!”, esorta i compagni. “Conoscerà ben presto cosa spetta a chi osa voltare le spalle all'Urbe, colei che lo ho reso degno di camminare a testa alta!”
I cinque pretoriani spronano i cavalli al galoppo e imboccano la selva. Non passa molto tempo prima che tu possa vederli tornare con la loro preda. Sextus giace, mani e piedi legati, sul dorso di un cavallo baio, circondato dai pretoriani. Puoi scorgere lo sguardo collerico del tribuno mentre sfila davanti a te.
La dea Giustizia ha fatto dono oggi della sua presenza.
Prosegui al **56**.

Avanzi in un tragitto interamente cosparso di fiori dalle gradazioni rosse e bluastre. L'ambiente cupo che ti ha accompagnato sinora è svanito: questo sembra essere un angolo di pace voluto dagli dei.
Avanzi verso un piccolo lago che domina per buona parte la radura e ti avvicini, con l'intento di rinfrescarti, grazie alle sue fresche acque. Una volta giunto al suo limitare ti chini: tra le numerose ninfee riesci ad immergere le mani e a portarti al viso una manciata d'acqua fresca rigenerante. Non appena la superficie ritorna placida vedi riflesso il tuo stanco volto. Accostata alla tua immagine, però, compare il volto di un'altra persona.
I suoi tratti sono difficilmente distinguibili; ti volti di scatto mettendo mano all'arma, ma allenti la presa all'istante. Si tratta di un'innocua donzella: il suo viso è candido, e i capelli scuri ricadono dolcemente sulla spalla sinistra.
"Buona giornata a te, soldato. Io sono Elysha, la ragazza del lago", si presenta, laconica.
Sei sorpreso che parli la tua lingua, sebbene cosa intenda per "ragazza del lago" rimane un mistero. Ad ogni modo, prosegue il discorso senza darti la possibilità di intervenire.
"La foresta che abbraccia il lago", indica con un ampio gesto del braccio, "è troppo folta per essere attraversata: se vuoi passare dall'altra sponda puoi farlo solo in due modi. Con la barca che vedi laggiù" dice indicando una piccola imbarcazione, non molto distante da voi, "oppure a nuoto, se credi. Solo io però posso garantirti la benedizione del lago."
Inizi a pensare che alla ragazza manchi qualche rotella,

sebbene le sue maniere risultino affascinanti. Decidi di stare ad ascoltare cosa ha da proporti (vai al **379**) oppure le dici gentilmente che non hai tempo da perdere, e cerchi un modo per attraversare il lago da solo (vai al **95**)?

283

Con un gesto folgorante la tua lama colpisce la gamba destra di Alsir che, pur ritraendosi, non riesce ad evitare completamente l'attacco. Un fiotto di sangue sgorga dalla gamba del dace, impregnando il tessuto della sua tunica di un rosso purpureo.
Decidi di insistere nel momento più propizio; Alsir, però, alza la testa, e il subdolo ghigno che si staglia sul pallido viso tronca le tue speranze sul nascere; sembra aver superato il dolore lancinante che solo fino a pochi secondi prima lo debilitava.
Temi di aver capito il motivo: il potere emanato dal kapnobatai probabilmente si diffonde partendo dal capo, per giungere in seguito a coprire tutto il corpo. Nel momento preciso in cui hai colpito Alsir i suoi arti inferiori ancora non usufruivano dell'oscuro potenziamento.
Ora però il guerriero degli Scitzari alza l'imponente falce sopra il capo e si proietta verso di te. Non hai il tempo per vagliare tra i medaglioni, ma puoi usufruire dell'Oracolo degli Dei, se ne disponi ancora.

ALSIR CORROBORATO Forza 10 Vita 10

Se vinci lo scontro vai al **326**.

La situazione si presenta più confusa rispetto a questa mattina. I fabbri sono all'opera nelle loro fucine nel tentativo di riportare allo splendore i gladi e gli scudi, dopo gli scontri svoltisi nei giorni antecedenti. I vapori, prodotti dalle lame temprate, si uniscono alla polvere sollevata dai carretti che movimentano le cibarie e il legname accumulato durante la giornata lavorativa.

Guadagni la zona centrale del campo tra il turbinio di gente: una folla sta attorniando due personaggi che sostengono una violenta disputa verbale.

Una volta giunto nei pressi riesci a scrutare oltre la massa multiforme. Noti la possente figura di Sextus Magnus: la sua barba nera si muove convulsamente dando enfasi alla sua invettiva.

Sei curioso di vedere chi sia il personaggio al quale sono rivolte le accuse del nerboruto comandante della legione. Ti alzi in punta di piedi nel tentativo di svelarne l'identità quando un secco strattone ti riporta bruscamente a terra.

Dinnanzi a te si trova un uomo di circa quarant'anni; ti fa cenno di seguirlo fuori dalla calca.

Seppur titubante sei incuriosito dalla veemenza dello sconosciuto, e lo segui andando al **53**.

285

Ti fai largo a fatica tra l'intricato sottobosco, e riesci a guadagnare il sentiero principale che si dirige ad occidente. Proprio sul ciglio del viottolo, però, trovi dei cespugli di rovi che producono alcune bacche di colore violaceo. Le provi (vai al **28**) oppure le ignori e prosegui verso ovest (vai al **350**)?

286

Scorri lungo il perimetro della tenda e ti accosti silenziosamente al montante che sorregge l'ingresso; da qui senti il respiro della guardia e i suoi passi in avvicinamento. La tua mano scivola lentamente sull'elsa della spada, mentre i battiti del cuore scandiscono ogni secondo che ti separa dall'azione.

Alcuni oggetti metallici, quali bilance e pesi di rame, accatastati nell'angolo opposto al tuo ti suggeriscono un'idea. Non vuoi correre il minimo rischio che l'agguato fallisca; raccogli un sasso da terra e lo scagli contro l'ammasso ferroso.

Non appena il legionario varca la soglia il suo sguardo si indirizza verso le ferraglie, così da permetterti di fargli passare la tua spada dinnanzi agli occhi e poggiargliela sulla gola.

"Per Giove Pluvio, che...", esclama il milite. Lo zittisci subito accostando più decisamente la lama alla sua giugulare.

"Maledizione, si può sapere cosa vuoi?", deglutisce nervosamente. "Qui dentro non troverai del denaro, puoi starne certo, sporco ladruncolo. A breve Sextus sarà qui e saranno guai per te", bisbiglia.

Con il braccio libero estrai la fiala contenente il veleno

delle serpi. Recuperi un cencio nei pressi delle ferraglie e lo immergi nel liquido; appallottoli il tessuto madido e lo poni sulla bocca del tuo prigioniero. Per quanto si divincoli non può evitare di ingurgitare qualche goccia del liquido venefico.
Dopo pochi istanti la sua resistenza viene meno: lo lasci a terra, privo di sensi. È solamente svenuto. La poca dose di veleno deglutita non basterà ad ucciderlo, ma ti darà tempo sufficiente per indagare.
Libero dal controllo dell'unica guardia di stanza, ti rechi di nuovo nei pressi del baule, per verificare cosa si trova sotto la stuoia. Vai al **59**.

287

Approntì con i tuoi commilitoni un'improvvisata formazione a testuggine. Poco dopo il rumore tamburellante delle frecce, che impattano il legno degli scudi, porta con sé le inevitabili urla dei feriti.
Cessata la pioggia di dardi abbassate lo scudo per constatare notevoli perdite nello scarno manipolo.
Indenne, prosegui al **68**.

288

La grotta presenta ai lati numerose stalattiti che creano giochi di luce tenebrosi, sfruttando l'unico lume presente nell'area: di fronte a te infatti si staglia un braciere, sospeso a mezz'aria, collegato al soffitto con una catena. Proprio sotto di esso si trova un sarcofago. Quest'ultimo è composto di granito grezzo, intagliato artigianalmente, e l'epitaffio porta il nome di *Marcellus Magnus*.
Lo stimato condottiero, orgoglio di Domiziano, scom-

parso nel nulla durante una scorreria in queste lande decine d'anni fa: sei riuscito a trovarlo!
Analizzando da vicino il lato frontale del sarcofago, trovi una sorta di incavo di forma rettangolare, sul quale è inciso un simbolo bizzarro; si tratta di un sigillo magico utilizzato dai kapnobatai a protezione dell'anima del defunto. Evidentemente è stato fatto per contenere qualcosa come una tavoletta o una pergamena.
Hai una Pergamena Aurea? In questo caso vai al **90**.
Se non possiedi l'oggetto in questione puoi sempre provare a smuovere il coperchio utilizzando la tua arma (vai al **136**).
Se invece non hai intenzione di disturbare il riposo del condottiero, torna sui tuoi passi e vai verso l'uscita, al **249**.

289

Con un colpo secco la lama attraversa il tendaggio come fosse cera, aprendo così il passaggio per il fuggitivo.
Ti lanci al suo inseguimento; dopo pochi passi riesci a ghermirlo. Il dace, divincolandosi, riesce a sferrarti un calcio in pieno volto facendoti perdere 1 punto Vita. Dopo la breve, quanto dolorosa, colluttazione vi rialzate completamente sudici, pronti ad incrociare le vostre lame; il dace però ha perso la sua falce e deve recuperarla da terra.
Se credi, puoi tentare di impedire che ne rientri in possesso; in questo caso vai al **48**.
Se invece preferisci non arrischiarti, permetti al dace di recuperare la propria arma e lo affronti, andando al **157**.

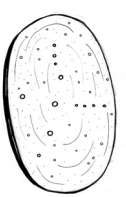
290

Ti assicuri che nessuno ti stia osservando e ti appresti a salire in cima alla roccia adiacente alla palizzata. Il muschio e la pioggia dei giorni precedenti la rendono particolarmente scivolosa, ma con un po' di fatica raggiungi il tuo obiettivo.
Dopo aver scrutato la situazione esterna, ed aver appurato l'assenza di occhi indiscreti, inizi a scavalcare; proprio durante quest'azione però ti viene a mancare l'equilibrio. *Prova la Destrezza*.
Se vinci la prova vai la **112**, altrimenti vai al **146**.

291

Sferri colpi a destra e a manca, finché un possente affondo va a scalfire la lorica, creando un ampio squarcio.
Con un urlo agghiacciante l'anima di Marcello, maledicendoti, scompare dalla tua vista, lasciando cadere a terra con enorme clangore armatura e spada.
Ti siedi per recuperare fiato, e in seguito ti avvicini ai resti. La lorica in metallo del grande condottiero risulta oramai inutilizzabile, e oltretutto è troppo pesante; le preferisci la tua protezione in cuoio. In compenso la spada, oltre ad avere l'elsa tempestata di rubini, sembra essere mirabilmente forgiata. Decidi dunque che diventerà la tua compagna.
D'ora in poi combatterai con la Spada di Marcello: questa intimorirà l'avversario grazie alla sua magnificenza, e ti consentirà di aggiungere un punto alla tua Potenza d'Attacco per i primi tre scontri di ogni futuro combattimento.
Il silenzio domina l'immenso antro; solo ora ti accorgi

che il fuoco che illuminava la grotta si è ridotto ad una flebile fiammella.
Stai per abbandonare il luogo quando, con la coda dell'occhio, noti una pergamena giacente sul fondo del sarcofago. Dopo averla prelevata puoi verificare come sia stata strappata in due parti, perpendicolarmente alle scritte. La divisione probabilmente è stata volontaria, data la precisione con la quale è stata operata. Nella parte iniziale sono presenti alcuni scritte che non comprendi, e in quella finale, specularmente, appaiono delle parole in latino. Purtroppo però, data la frammentazione delle righe, non riesci ad intenderne il completo significato.
Sul fondo di quello che evidentemente è un patto bilaterale noti che la parte in latino porta la firma di Sextus Magnus. Potrebbe dunque essere un elemento essenziale per la tua indagine, ma necessiti assolutamente dello scritto complementare per venirne a capo. Evidentemente i kapnobatai hanno pensato di riporre la pergamena nel sarcofago sotto la fidata protezione dell'anima di Marcello.
Non pesa molto, e occupa poco spazio: decidi di portarla con te. Segnala nella tua sacca come Pergamena Destra.
Arrotoli la pergamena con uno spago di fortuna e ti avvii lestamente verso l'uscita.
Vai al **10**.



292

Il sole è oramai scomparso; una diffusa aura ramata troneggia sopra le cime degli alberi a occidente.

Capisci che non ha più senso insistere nella ricerca di ulteriori indizi; Plinio starà inoltre aspettando il tuo resoconto all'accampamento.

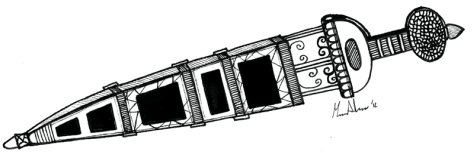
Con un profondo sospiro ti fai forza per riprendere la via del ritorno. Ti accorgi però che riesci a malapena a distinguere il percorso, e non ti sarà facile riconoscere il tragitto che hai seguito in precedenza,ora che risulta avvolto dalla profonda oscurità: decidi quindi di estrarre la pietra che Quinzio ti ha consegnato all'accampamento.

La volta celeste è oramai abbastanza scura da permettere l'affacciarsi delle luci stellari: noti come la pietra riproduca esattamente la posizione degli astri. Ad ogni bivio un breve raffronto tra la pietra e il cielo serale ti segnala la direzione corretta da imboccare.

In men che non si dica ti ritrovi ad osservare all'orizzonte l'ombra scura della palizzata, la cui sagoma è delineata dalle luci dei fuochi accesi all'interno del campo.

Tiri un sospiro di sollievo e il tuo passo ritrova vigore mentre ti avvii a varcare la porta d'ingresso. Sorpassi il controllo sonnolento della guardia di turno e ti metti alla ricerca del prefetto.

Vai al **109**.



293

Arrivi infine di fronte alle insegne imperiali, conficcate nel terreno ai lati dell'ingresso. Le temibili aquile romane appaiono meno brillanti avvolte dall'oscurità del campo: la luce proveniente dalla tenda dona loro un aspetto minaccioso piuttosto che regale.

Le guardie sono ben quattro e, anziché sorvegliare staticamente l'ingresso, percorrono l'intera circonferenza dell'alloggiamento, mantenendo tra loro un divario costante.

Ti avvicini dunque all'entrata e una di loro ti viene incontro brandendo il proprio gladio, pronta ad un'eventuale reazione.

Fai intuire le tue pacifiche intenzioni mostrando le mani libere a mezz'aria: il legionario ripone l'arma.

“Non muovere un altro passo, soldato!”, ti intima bruscamente.

Spieghi alla guardia che il prefetto è in attesa delle tue notizie; anche se non sembra essere convinta della tua spiegazione, decide di scortarti comunque all'interno.

“Andiamo”, dice afferrandoti bruscamente per un braccio, “spero per te che ciò che dici sia tutto vero, altrimenti...”

Vieni trascinato nella tenda del prefetto ma l’ufficiale non è presente. Non avevi pensato all'eventualità che Plinio potesse trovarsi altrove.

L'alloggiamento è spartano: presenta alcune panche di legno sul lato nord, illuminate da un paio di torce sistemate sulle due travi portanti principali. Un immenso drappo purpureo domina il lato ovest, fronteggiando l'ingresso; sotto questo, campeggia un'enorme tavolo di legno bruno che ospita tavolette cerate e rotoli di carte disposti in maniera ordinata.

Una tavola in legno inchiodata dinnanzi al massiccio desco riporta il nome del proprietario dell'alloggiamento, al momento vacante: *Marcus Flavius Plinius Praefectus Castrorum*.
Non hai idea di come reagirà il legionario ora che il tuo mandante non potrà confermare la versione dei fatti da te esposta.
"Abbiamo visite!", esclama con tua sorpresa la guardia.
Non avevi fatto caso che nell'area opposta alla locazione delle panche, alla tua sinistra, la fioca luce di una candela rivela la presenza di un uomo chinato su di un piccolo tavolino, intento nelle sue scritture.
Risulta evidente che ti trovi nelle mani di questo personaggio, e non puoi far altro che pregare gli dei perché costui creda alla tua storia. Prosegui al **32**.

294

Saltando sulle tue calighe approfitti del momento di smarrimento dei legionari per lanciarti verso gli equini che sostano al limitare della selva.
Il tuo prorompente arrivo crea panico tra i cavalli, uno dei quali, imbizzarritosi, fugge prendendo la via settentrionale. Gli altri tre, fra nitriti e impennate, rimangono invece al loro posto.
Noti un cavallo di razza bretone, dal manto chiaro e dalla muscolatura massiccia, più basso degli altri. Il suo continuo sbuffare denota una certa irrequietezza.
Quello di razza ispanica, dal mantello baio, si presenta più snello e regale, sebbene sia il più agitato in questa circostanza.
Del terzo riconosci l'appartenenza alla razza orientale. Presenta un fisico asciutto, nel suo mantello grigio, e sembrerebbe essere anche l'unico ad aver accettato di

buon grado la tua presenza.
A quale esemplare vuoi salire in groppa per avviare la tua fuga?
Al bretone (vai al **35**)?
All'ispanico (vai al **207**)?
All'orientale (vai al **177**)?

295

La camminata sulle acque ti trasmette una sensazione di leggerezza; passo dopo passo osservi cosa passa sotto i tuoi piedi finché scorgi qualcosa di anomalo. Un'enorme bestia di forma allungata, simile a una biscia d'acqua gigante, sta risalendo verso di te.
Acceleri il passo sino a correre e, guardandoti indietro, vedi la creatura del lago saltare fuori dall'acqua con le fauci spalancate, proprio dove ti trovavi poco fa. Se ti fossi fermato non avresti avuto scampo.
Raggelato assisti alla ritirata del serpente, che ritorna nelle profondità del lago. Ti affretti e copri la distanza che ti separa dalla riva. Vai al **74**.

296

Quella che sembrava una lieve pendenza si dimostra più ardua del previsto; anche il terreno sdrucciolevole mette a dura prova le tue calighe e, nei tratti più ripidi, trasformi la tua spada in un appoggio per alleviare le tue fatiche.
Raggiunta la cima ti ritrovi ai bordi di un ruscello, le cui acque trasparenti scorrono verso est. Probabilmente anch'esso a valle confluirà nel Tibiscus, sulla sponda del quale si affaccia l'accampamento romano.
Ti abbassi per poter sorseggiare un po' d'acqua rin-

frescante e recuperi 2 punti Vita.
Non ti sei ancora rialzato quando senti un brusco movimento di foglie provenire da mezzo miglio più avanti. Alzi lo sguardo e, dalla fitta boscaglia che si staglia in lontananza, vedi fuoriuscire un gigante nero. Non riesci a focalizzare subito di cosa si tratti fino a che senti il bramito che emette.
Che Diana ti possa aiutare! Sei in presenza di un gigantesco orso bruno, e a giudicare dalla falcata non sembra avvicinarsi con atteggiamento amichevole; è inseguito a breve distanza da un uomo in corsa, anch'egli sbucato dalla selva. Conficcata nella spalla dell'animale si trova una freccia, probabilmente scagliata dall'inseguitore.
La tua mano scivola verso la cintola, pronta a brandire l'arma; i due si dirigono verso di te a grande velocità, lasciandoti perplesso sulla tua prossima mossa.
Puoi attendere l'orso per attaccarlo (vai al **27**) o puoi spostarti per lasciarlo passare, e attaccare invece il suo aggressore (vai al **313**).
Se preferisci farti da parte senza intervenire prosegui al **203**.

297

L'anello con il simbolo romboidale potrebbe appartenere al legionario: forse riconoscendolo riuscirà a ritrovare la ragione.
Estrai dunque il gioiello che hai recuperato dagli artigli del rapace, e lo mostri al tuo aggressore.
Avevi visto giusto! Il suo sguardo si focalizza sul manufatto, peraltro di dubbia bellezza: sembra che questa visione stia facendo breccia nel suo muro di follia. Il legionario lancia a lato la spada e si avventa sull'anello strappandotelo di mano. Nel suo sguardo, però, non rie-

sci ancora a intravedere alcuna scintilla di razionalità.
Potresti finirlo mentre si trova in questo stato di trance, ma non vuoi punire ulteriormente un uomo che sta già scontando una dura pena.
Tuttavia ne approfitti per frugare nella sacca che pende dalla sua cintola. Recuperi ben 40 denari e un Medaglione di Cerere, e abbandoni velocemente l'area fluviale.
Se possiedi la Pietra del Ritorno prosegui il cammino lungo l'irta salita che si dirige verso oriente (vai al **296**); altrimenti ti dirigi verso lo spiazzo che si intravede ad occidente (vai al **184**).

298

La luce arancione ti guida verso la fine del passaggio senza alcun pericolo da affrontare. Scorgi inoltre nella parte terminale una scritta in latino sul lato sinistro che attesta il passaggio di Marcello il Grande, famoso condottiero delle truppe imperiali.
A quanto pare sembra suggerire ai viaggiatori che si trovano sulla direzione giusta, senza precisare, però, l'obiettivo. Forse era un messaggio indirizzato a chi lo stava seguendo; non ti è dato saperlo, ma il fatto di essere sulle orme di un così noto personaggio ti fa senza dubbio piacere.
Ti trovi ora in una larga apertura da cui si dipartono due nuovi corridoi; presumi che possano essere quelli terminali dato che la giungla di specchi termina qui. All'inizio dei passaggi sono presenti due rocce dai contorni geometrici. Ambo i cunicoli conducono ad un portone di pietra.
Scegli di prendere il corridoio con la roccia pentagonale (vai al **264**) o con quella esagonale (vai al **17**)?

299

Non ti sono piaciuti i loro modi irrisori, e lo fai loro presente. Alla tua reazione Attio smette di ridere e si rivolge a te con fare minaccioso.
"Pensavo fossi un tipo più socievole. Ritieniti fortunato di essere in un tempio", minaccia puntandoti il dito contro, "altrimenti avresti saputo cosa vuol dire affrontare Attio! Vattene, prima che cambi idea!"
Lo screzio ha già attirato l'attenzione di alcune guardie all'ingresso. Sarà meglio far finta di nulla e abbandonare la postazione.
Puoi recarti direttamente all'uscita (vai al **321**) oppure, se non ci sei già stato, puoi far visita al sacerdote (vai al **92**) o ai due uomini nella penombra (vai al **123**).

300

La Porta Sud si presenta molto affollata. Le guardie sulla destra stanno controllando alcuni carriaggi locali che trasportano merci, probabilmente alimentari. Sulla sinistra un personaggio alto e robusto, dotato di un mantello rosso e di una spada scintillante, sta redarguendo l'unica guardia rimasta libera. Chiedi ad un passante quale sia il nome dell'ufficiale che sta rimbrottando il legionario, e scopri che si tratta nientemeno che del comandante Sextus Magnus in persona.
Passando per la porta potresti essere fermato ed interrogato riguardo alla tua destinazione. Non sei certo di saper raccontare bene le frottole: il rischio è troppo alto.
Noti che una decina di passi prima della porta, a monte del terrapieno coincidente con la base della palizzata, sporge un enorme macigno. Sarà difficoltoso issarsi

sulla liscia parete rocciosa, ma potresti usufruirne per scavalcare la palizzata; inoltre la zona risulta coperta da un'enorme abete che cela la visuale alla torretta d'avvistamento, situata al centro dell'accampamento.
In alternativa c'è una piccola capanna di legno che funge da bottega mercantile proprio a ridosso della Porta Sud. Se preferisci evitare movimenti furtivi lungo la palizzata, potresti entrare simulando di voler acquistare qualcosa, e attendere che Sextus se ne vada.
In alternativa, se possiedi un Medaglione di Mercurio puoi usarlo per scivolare indisturbato oltre la Porta Sud (vai al **111**).
Se non lo possiedi, o preferisci non utilizzarlo, puoi scegliere di scavalcare (vai al **290**) o di entrare nella bottega (vai al **21**).

301

Con un gesto felino tenti di evitare il minaccioso tronco chiodato. Riesci a eludere gli spuntoni ma non l'estremità: vieni scaraventato a terra e rimani intontito per qualche secondo dal brutto colpo.
Te la cavi con qualche minima contusione e, mentre cerchi di riprenderti dall'impatto, senti dei passi ravvicinati, fino a che un'ombra sinistra si proietta lentamente su di te. Vai al **261**.

L'ingresso è sorvegliato da un legionario di guardia che staziona immobile a lato del braciere, collocato al livello del terreno.

Decidi quindi di operare un giro largo e, con passo felpato, aggiri la torretta di avvistamento situata dietro l'alloggiamento di Sextus; sbuchi sul lato orientale della tenda, nella quasi totale oscurità.

Accosti l'orecchio al ruvido tendone, cercando di capire cosa stia succedendo all'interno. Dalle voci che senti ti sembra che ci siano almeno tre persone, una delle quali è Sextus Magnus in persona; riesci a riconoscere il suo timbro vocale dopo averlo sentito all'opera nel diverbio avuto con il prefetto Plinio.

I tre discutono in tono sommesso e riesci a percepire soltanto alcune sparute parole: "...aspetteremo fino a... i sacerdoti poi... non avranno speranza... la lettera è al sicuro..."

Sebbene tu non ci capisca un granché, il solo fatto di discuterne silenziosamente getta un alone di sospetto sulla questione.

Un distinto movimento di ferraglie proviene dall'ingresso; la guardia si sta preparando a far passare il tribuno e i suoi compari che, come puoi notare dalle sagome in controluce proiettate sul tendone, stanno avviandosi verso l'uscita.

Accovacciato nell'ombra attendi che i tre personaggi si allontanino, mentre la guardia torna in posizione. Devi assolutamente approfittare della ghiotta occasione per perlustrare la tenda in assenza del proprietario.

I morsi della fame ti attanagliano ma devi fare un ulteriore sforzo. L'azione che stai per compiere è molto pericolosa: non hai molte possibilità per portarla a termi-

ne con la guardia legionaria che ti è d'impaccio.
Utilizzi un Medaglione di Venere per convincere la guardia a farti entrare (vai al **42**)?
Usi un Medaglione di Mercurio per passare furtivamente dall'ingresso, senza farti notare (vai al **216**)?
Se non possiedi questi due medaglioni, o preferisci risparmiarli, puoi tentare di crearti un varco nella parete utilizzando la lama della tua arma (vai al **372**).

303

Infilzi il nemico alla gola, proprio dove termina il paraguance; il fiotto di sangue che sgorga dalla bocca sancisce la tua definitiva vittoria. Non appena riposta la spada alla cintola, ti giri verso la tenda del prefetto, ormai completamente avvolta dalle fiamme. Purtroppo la vittoria sul guerriero dace non è servita a salvare l'alloggiamento e ciò che conteneva.
Torni con lo sguardo al tuo avversario e noti solo ora che da sotto l'armatura a scaglie fa capolino un sacchetto di cuoio; lo apri e scopri che contiene dei denari d'oro, riportanti l'effigie imperiale di Domiziano. Li conti rapidamente: puoi aggiungere ai tuoi averi 20 denari.
Rialzi il capo: il frastuono proveniente dalla Porta Nord ti suggerisce quale sarà la tua prossima mossa.
La coorte del prefetto, unita alle truppe di Sextus, si sta scontrando con l'ultima ondata di daci. La battaglia nel settore settentrionale sarà all'ultimo sangue; si tratta dell'ultima speranza per resistere all'assedio e dovrai fornire anche il tuo apporto.
Vai al **198**.

304

Estrai l'amuleto che hai acquistato al campo. Fiammeggiante nella tua mano, risplende nel buio della grotta illuminando con un'aura dorata l'armatura di Marcello. Rivolgi dunque l'oggetto verso il nemico aspettandoti di vederlo, sofferente, risucchiato nell'Ade.

All'improvviso, però, un colpo lancinante al braccio ti fa perdere la presa sulla Morte Arcana, che cade a terra: perdi 3 punti Vita. Ansimante, vedi la caliga di Marcello calpestare spavaldamente il tuo amuleto, o almeno quello che avrebbe dovuto essere. Artiz, l'onesto commerciante, starà ora bevendo alla tua salute, e a quella di coloro che, come te, sono stati irretiti nelle sue truffe. Ora però hai ben altro a cui pensare; impugnata l'arma, ti prepari alla difesa.

Per continuare lo scontro torna al **168**.

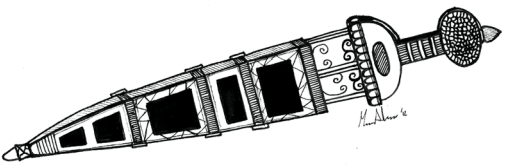
305

Con estrema soddisfazione per il tuo impeccabile lavoro porgi la pergamena al prefetto, senza aggiungere altro.
Plinio ti osserva stupefatto, mentre apre il rotolo. Scorrendo le scritture i suoi occhi ribollono di rabbia; le sue mani tremano, in preda a un eccesso d'ira.
"Maledetto!", esclama il prefetto. "E così vuole rovesciare le sorti della battaglia? Se pensa di liberarsi di me così facilmente capirà presto di essersi sbagliato!"
Plinio lancia a Quinzio la missiva. "Metti al sicuro questa pergamena. Il tribuno ha firmato la propria condanna a morte!"
Spostandosi verso la tavola traboccante di cibi agguanta un boccale di birra scura e la trangugia; mentre è assorto nei pensieri, alcuni rivoli di liquido schiumoso gli colano dalle labbra.
Sbatte con violenza la tazza di legno sul tavolo e rompe infine il silenzio.
Prosegui al **241**.

306

A fatica riesci ad ingurgitare l'ultimo goccio della densa bevanda e, con la mano tremolante, deponi sul banco la coppa vuota.
Alzi gli occhi spenti sotto lo sguardo borioso di Grezent, il quale sembra aver retto bene all'alcol. Il suo insostenibile ghigno sta diventando sempre più offuscato fino a scomparire.
Poco dopo ti ritrovi con la tunica zuppa fino alla cintola. Grezent, con una secchiata d'acqua, ti ha destato dal profondo sonno nel quale eri caduto in preda all'effetto

alcolico. Ti manca il respiro e, boccheggiante, annaspi tentando invano di rialzarti da terra
Alcune volti sconosciuti ti osservano in cerchio dall'alto sbeffeggiandoti e, non appena riacquisti la lucidità, capisci di aver perduto la sfida con l'oste.
Riesci infine ad alzarti, utilizzando lo sgabello come sostegno. Grezent attende i tuoi 10 denari d'oro, che non tardi a consegnare.
“Ti ringrazio, soldato”, l’oste fa un ironico inchino. “Dovresti frequentare più taverne e meno scuole militari per riuscire ad avere la meglio su di me!”, aggiunge con un sonora risata. “Comunque mi sono divertito, e non voglio lasciarti a mani nude. Tieni!”
Detto ciò ti porge una fetta di cinghiale, proveniente dall'arrosto alle proprie spalle. La porzione è minuta ma è sufficiente a sedare il tuo appetito: recuperi 2 punti Vita.
Il cibo ti ha rinvigorito ma la debolezza provocata dalla sbornia si fa ancora sentire: per i prossimi 5 paragrafi la tua Forza sarà diminuita di 1 punto.
Ringrazi l'oste per la sua generosa offerta e, balzando sulle tue calighe, ti appresti a lasciare la zona del mercato.
Vai al **265**.



307

Ti tuffi nelle torbide acque e ti avvedi all'istante delle tue sorprendenti doti anfibie: i tuoi polmoni non hanno più necessità di ossigeno. Approfitti dell'ausilio divino per scendere verso il fondale, anche se la visione risulta molto difficoltosa tra i meandri oscuri e densi di melma. Uno strano luccichio sul fondo t'invita a proseguire.

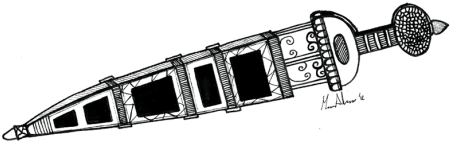
Il verde delle alghe cela qualcosa. Una volta giunto nei pressi non credi ai tuoi occhi: hai trovato un baule. Non ha alcun sigillo di protezione e riporta il termine "*AUREI"*. Lo scrigno è di proprietà del fu imperatore romano Domiziano, come puoi evincere dalle scritte, parzialmente coperte dalla melma.

Qualcuno doveva avere fretta di sbarazzarsi di questo "peso" per abbandonarlo qui.

Sei sotto l'effetto dei poteri divini ma non devi dimenticarti della loro transitorietà. Prendi la tua arma e facendo leva con la punta tenti di aprire il baule per verificarne il contenuto.

Con la coda dell'occhio nel frattempo vedi provenire verso di te un'ombra scura: si tratta di un serpente d'acqua! Nonostante si trovi ancora a debita distanza, sembra piuttosto grosso.

Vuoi aprire il baule, rischiando di dover affrontare la creatura (vai al **49**), oppure abbandoni la scoperta e nuoti per arrivare sano e salvo a riva (vai al **74**)?



308

Non appena infili l'anello uno strano torpore si impossessa delle tue membra e, scorrendo le scritte, poc'anzi indecifrabili, riesci ad afferrarne il significato.

Zalmoxis, l'unico riconciliatore, può lenire la tua contrizione
Abbandona la vile opulenza e otterrai sostegno
Abbandona i tuoi dei e la loro ostentazione
E del suo maggior ausilio sarai degno

In preda ad una crescente agitazione liberi la mano dall'anello e lo getti lontano tra gli alberi.
Riconquistata la tranquillità ti volti ansimante verso l'esedra dedicata a Zalmosside; le scritte sono tornate incomprensibili ma la tua memoria riporta chiaramente ogni singola parola.
Torna al **245** per effettuare la tua scelta.

309

Lasci Ughram a terra privo di forze e ti alzi stentatamente, dopo un duello decisamente ostico. Sfinito, ti trascini a lato, dove alcuni addetti, asserviti ai numerosi ufficiali romani presenti alle gare, ti porgono degli stracci umidi per tergerti il sudore e dell'acqua fresca per riaverti. Accetti di buon grado e in men che non si dica ti senti rinvigorito.
Sembra che El-Ishar abbia avuto la meglio sul dace, per la delusione dei presenti. Difatti è l'orientale che si alza dal luogo di ristoro per rientrare nell'area di combattimento, fissandoti impaziente: non hai intenzione di farlo riposare oltre.
Anche questo combattimento si svolgerà a mani nude; per la sola durata di questo incontro dovrai diminuire la tua Forza di 2 punti.
Ripartite entrambi da 12 punti Vita. Come per il precedente scontro, perde chi raggiunge quota 0 e nessun aiuto divino è ammesso.

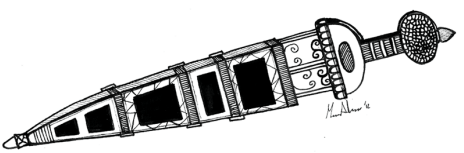
EL-ISHAR Forza 7 Vita 12

Se sei tu il vincitore finale vai al **24**.
Se perdi, prosegui al **266**.

310

Passo dopo passo raggiungi una singolare creazione della natura. Davanti a te si staglia una gigantesca quercia; la sua conformazione sarebbe normale se non fosse per la disposizione dei rami; ricalca una rampa di scale, dove ad ogni ramo corrisponde un piolo.
Non si tratta di un'illusione ottica e, osservando più at-

tentamente, noti che la diposizione degli arbusti potrebbe permetterti di raggiungere la vetta con estrema facilità.
Da dietro le nuvole cariche di pioggia il sole fa capolino, impedendoti una chiara visuale. Poni una mano sulla fronte a riparare la vista dai raggi, e la cima compare ora nitida ai tuoi occhi. Non ne sei certo ma hai l'impressione che lassù qualcosa stia brillando; sembrerebbe essere un oggetto metallico, o qualcosa di simile.
La curiosità incalza ma non sarà un'impresa facile riuscire a giungere in vetta: alcuni rami sono piuttosto secchi e non sei certo che possano reggere il tuo peso. La tua missione incombe e il crepuscolo è ormai prossimo, alimentando la tua indecisione sul da farsi.
Se decidi di iniziare la scalata vai al **75**; altrimenti prosegui oltre recandoti al **114**.



311

Con un balzo felino ti lanci al riparo di un piccolo gruppo di arbusti che corona il ciglio della via. Restando acquattato nell'erba umida scruti i passanti in arrivo. Passano a tutta velocità, spruzzandoti addosso qualche schizzo di fango; si tratta di due carretti carichi di casse di legno, condotti ognuno da un singolo mercante. Purtroppo non sei riuscito a vedere cosa trasportano.
Ti rialzi ed esci dal nascondiglio e, dopo esserti ripulito dal fango, prosegui la tua marcia verso levante. Vai al **232**.

312

Non conoscendo la lingua risulta complicato spiegare il tuo interesse per la botola. Potrebbe dunque tornare utile un espediente ultraterreno.
Se possiedi un Medaglione di Venere, e vuoi usarlo, vai al **55**.
Se hai intenzione di provare a farti capire con i gesti vai al **176**.

313

Ti scosti a lato e lasci passare sia la fiera che il suo inseguitore. Dopo averli evitati ti metti prontamente all'inseguimento del dace: costui ti nota però con la coda dell'occhio. Si arresta di scatto, sorpreso dalla tua reazione aggressiva, ma non ha intenzione di tirarsi indietro. Saldo nella sua posizione agguanta la falce a due mani e ti si avventa contro. Mentre ti metti in posizione di difesa però noti che anche l'orso sta tornando sui suoi passi.
Il dace, osservando il tuo sguardo allarmato proseguire

oltre le proprie spalle, intuisce all'istante il pericolo imminente, e si prepara anch'esso ad attendere l'animale.
In questo frangente dovrete unire le vostre forze per cercare di uscirne indenni.
Nota che ad ogni colpo inflitto puoi togliere al tuo avversario 3 punti Vita, anziché 2, grazie alla complicità del dace.

Medaglioni utilizzabili: Cerere - Diana - Giove - Vulcano

ORSO BRUNO Forza 9 Vita 16

Se lo sconfiggete vai al **96**.

314

Spieghi alla guardia di conoscere il prigioniero e chiedi di consegnartelo; lo assicuri che, dopo aver sentito le sue ragioni, se lo reputerai colpevole, glielo riconsegnerai.
"D'accordo soldato", dice passandoti il sospettato, "ma non allontanarti troppo!"
Strattoni il prigioniero e lo scosti con violenza dalla guardia; una volta a debita distanza da orecchie indiscrete chiedi di saperne di più sulla storia che ha da raccontare.
"Certo", annuisce. "Mallio ti racconterà quello che ha visto, e con enorme piacere!"
Le guardie, ormai lontane una decina di passi, stanno esortando la folla di curiosi a dileguarsi.
"Due sere fa", inizia Mallio, "mi trovavo nei pressi della Porta Est. Petronio, il medico del campo, aveva ter-

minato l'asfodelo e mi aveva incaricato di recuperarlo nei boschi attorno al campo. Fu in quel frangente, intento nella ricerca, che sentii dei suoni provenire dalla sponda del fiume. Mi nascosi nella sterpaglia e vidi un enorme individuo che discuteva con altri due, guardandosi intorno con circospezione." Ora il suo tono di voce si fa concitato. "Puoi immaginare la mia sorpresa quando capii che chi avevo davanti altri non era che Sextus, il comandante della legione in persona. Il suo mantello rosso e il suo profilo aquilino non lasciavano margini di errore. In quanto agli altri due non vi è dubbio che si trattasse di barbari", afferma con indignazione. "Nessun imperiale indosserebbe mai delle volgari brache di tela."

Rimani attonito, ma non nascondi a Mallio la tua titubanza nel credergli.

"Non posso dimostrartelo ora", prosegue, "ma ho sentito una parte del discorso. Parlavano di una certa lettera d'impegno. Non so di cosa si tratti, ma so per certo che si trova nei pressi della torretta del campo, almeno a quanto ho udito."

Non puoi verificare ora se ciò che Mallio ti ha riferito sia verità o menzogna, ma in qualche modo provi compassione per quest'uomo. Ha l'aspetto di colui che ha servito per anni nelle milizie romane senza mai ottenere un giusto compenso per la sua rettitudine. Dubiti che abbia un motivo valido per diffondere una menzogna così rischiosa; credi piuttosto che sia sempre stato un fedele servitore dell'Urbe e che sia pronto a rischiare la propria vita in difesa delle aquile imperiali.

Si tratta solo di tue supposizioni, ma bastano per convincerti a comunicare alle guardie che il legionario ha ritirato le accuse contro Sextus, permettendogli di tor-

nare libero.
Mallio ti ringrazia calorosamente e ti prega di verificare, per il bene dell'esercito romano e dell'imperatore Traiano, che ciò che ti ha riferito non sia una reale minaccia.
Ti congedi dal milite e annoti questa nuova testimonianza contro Sextus con il nome di *Accordo Nascosto*.
Ora puoi finalmente proseguire alle gare sportive (vai al **380**) o curiosare per le bancarelle (vai al **140**).

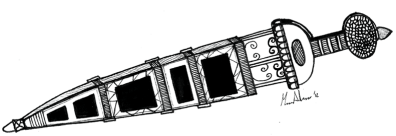
315

Per scomparire dalla visuale dell'arciere, tenti di trascinarti verso il cadavere di un milite romano poco distante, con l'intento di nasconderti dietro il corpo esanime.
Per quanta forza tu ci metta, però, non riesci a districarti dall'elmo e a raggiungere il riparo. La fine del tempo a tua disposizione è annunciata dal flebile suono del rilascio della corda.
La freccia ti trapassa la giugulare ponendo così fine alla tua missione. Al termine della battaglia, durante il sopralluogo, verrai annoverato tra le numerose perdite.

316

Le tre figure ti raggiungono: i loro lamenti cessano non appena deducono, dalla tua vacua espressione, che non hai inteso una sola parola.
Due di loro sono piuttosto tozze mentre la terza risulta più slanciata; proprio quest'ultima, sorprendendoti, inizia a proferire delle parole in latino.
"Sono Astya, moglie di Frigin, mercante di Tibiscum", spiega con affanno. "Viaggiando al suo seguito ho avuto modo di apprendere la vostra lingua nella lontana

terra di Aquileia."
Ricambi presentandoti, e chiedi se puoi fare qualcosa per alleviare le loro pene.
"Oh! Aiutaci, soldato! I nostri mariti sono stati rinchiusi in questa cella di pietra", dice indicando la caverna. "Non ne conosciamo il motivo, ma quel sappiamo con certezza è che sono coinvolti i famigerati sciamani. I kapnobatai hanno creato questa speciale serratura per impedirne l'uscita."
In effetti, ad uno sguardo più attento, vedi pendere a un'estremità dell'enorme lastra un lucchetto a dir poco bizzarro; per tutta la sua superficie si sviluppano delle minuscole spine, a simulare lo stelo di una rosa. Anche la toppa ha un'insolita forma irregolare: necessiti di una chiave adatta.
"Aiutaci se puoi! Troveremo il modo per sdebitarci."
Le donne sono realmente addolorate, e la cosa sembra essere più seria del previsto se a tessere le fila dietro a questa prigionia sono addirittura i temibili stregoni daci.
Adesso che sai quali sono i poteri in ballo diventi ancora più tentennante sulla tua scelta.
Se hai una Chiave di Spine, e vuoi provare ad aprire la serratura, vai al **210**.
Se vuoi provare a infrangere il lucchetto con la tua lama vai al **189**.
Se invece non ti fidi di tutta questa storia, lascia perdere e prosegui al **50**.



317

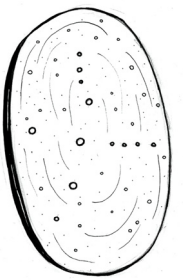
Ti danni l'anima per riuscire a raggiungere la riva opposta. Dai delle rapide occhiate oltre le tue spalle e vedi che il serpente sta guadagnando circa due passi ad ogni tua bracciata; poco dopo senti un dolore lancinante al polpaccio. La creatura lacustre è riuscita colpirti una gamba, ma, fortunatamente non è riuscita a serrare le mascelle. Perdi comunque 3 punti Vita.

L'efflusso di sangue colora le torbide acque mentre ti fai l'ultimo disperato sforzo per giungere a riva. Proprio quando la disperazione ti sta per sommergere, senti un rumore sordo che ti dona speranza; ti giri istintivamente e noti che sott'acqua si è alzata una nuvola di terra. Una volta dissipata scopri il perché dello strano evento.

A quanto pare la statura dell'enorme serpente non è adatta al basso fondale nei pressi della riva. Dopo poche bracciate giungi a destinazione e ti trascini a stento sul bordo del lago.

Riprendi fiato e osservi la creatura tornarsene delusa nei meandri da dove era provenuta.

Sei consapevole del grave pericolo che hai corso. Appronti una medicazione di fortuna e, tirando un sospiro di sollievo, prosegui al **74**.



318

Sertian scocca l'ultima freccia con il sorriso stampato sulle labbra già prima che il dardo colpisca l'obiettivo. La sagoma di cuoio cade a terra e sancisce la sua vittoria definitiva.

"Non sei poi andato così male", dice Sertian con un sorriso ironico.

Non puoi fare altro che ammettere la sua maggiore abilità, e mestamente ti prepari a pagare dazio: estrai dalla sacca il medaglione di cui vuoi privarti (depennalo dalla Pergamena di Viaggio) e lo porgi a Sertian.

"Grazie, Caio, non vedo l'ora di ricavarne un bel gruzzoletto da chi so io!", dice, passandosi avidamente tra le dita il medaglione.

"Comunque non voglio lasciare a bocca asciutta colui che ha avuto l'ardire di confrontarsi con me!", aggiunge senza distogliere lo sguardo dall'artefatto. "Voglio comunicarti una notizia che spero possa tornarti utile: devi sapere che in queste foreste giacciono numerose creature che esulano dal mondo terreno. Non mi riferisco solo agli dei ma a presenze maligne che possono trarre in inganno i viandanti. Sto parlando delle Iele; sono affascinanti creature dalle sembianze umane, ma che non tollerano che si calpesti il proprio terreno, pena la morte. Stanne alla larga! Ma se dovessi imbatterti in questi esseri malvagi non offenderli mai, e dico mai, offrendo dei semplici oggetti di valore. Ricordatelo. Ora vai, e buona fortuna!"

Ringrazi Sertian per la notizia che potrebbe tornarti molto utile.

Segna quanto appreso tra le note e prosegui al **273**.

319

Con un colpo ben assestato riesci a scaraventare distante la spada del tuo avversario, il quale cade a terra indifeso. Mentre stai per spedirlo verso il regno dei morti, però, ti impietosisci: nessuna scintilla di umanità brilla in quegli occhi, irrorati di sangue, simili a quelli di una comune fiera.

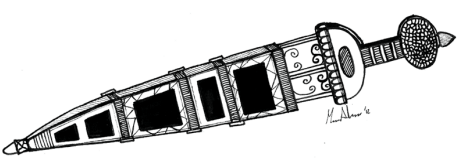
Il destino gli è già stato avverso, e non vuoi punirlo oltre. Decidi piuttosto di stordirlo colpendolo con l'elsa e di lasciarlo sul posto, sperando che la contusione possa in qualche modo, una volta ridestato, farlo tornare alla ragione.

Senza aver guadagnato nulla da questo incontro ti riavvii amaramente verso il sentiero principale.

Se possiedi la Pietra del Ritorno dirigiti verso la salita che si staglia ad oriente (vai al **296**); altrimenti prosegui al **184**.

320

"Caro Caio", dice Plinio, sorridendo, "posso comprendere come tu abbia potuto fantasticare sul tuo passato da quando hai appreso durante i tuoi numerosi incontri, ma, credimi, è tutto frutto della tua immaginazione."
Il prefetto ti poggia una mano sulla spalla mentre deglutisci il liquido scuro, dubbioso riguardo alle sue asserzioni.
"Inoltre", prosegue il prefetto, "Claudio Metello è un amico fidato. È al mio servizio da anni e non oserebbe mai affidarmi un barbaro spacciandolo per un cittadino romano. Sarei pronto a scommetterci la carriera!"
Sei confuso e la testa ti sta scoppiando. Sarà la birra, la giornata appena trascorsa oppure la tensione, ma una cosa è certa, non vuoi andartene da qui senza qualche notizia più certa.
Plinio continua: "Domandai a Metello degli uomini aggiuntivi per la breve campagna in Pannonia, e lui mi spedì senza indugio un manipolo di guerrieri. Coloro che riteneva più meritevoli, i più addestrati: i migliori. Tra loro c'eri anche tu."
Adulazione: questa è la conferma che stavi aspettando. Plinio vuole circuirti con banali complimenti, sintomo che è a conoscenza di qualcosa che, per un oscuro motivo, non vuole dirti.
Più rimugini e più diventi furente.
Prosegui al **147**.



321

Fai per scostare il tendone, dal quale ormai filtra la luce mattutina, quando un individuo ti piomba addosso, mandandoti a sedere in mezzo alla polvere. Anch'egli si trova a terra disorientato, tentando di ripulirsi la candida tunica. Le guardie ti sono subito addosso e ti puntano le loro lance alla gola.

“Fermi! Lasciatelo stare. Questo incidente è colpa mia”, risponde il personaggio con cui ti sei scontrato. Costui si trova già in piedi, aiutato dalle stesse guardie.

Riposte le armi, le sentinelle ti concedono lo spazio per rialzarti; dopo esserti scrollato la terra di dosso porgi le tue scuse per l'accaduto a colui che, a quanto pare, è un ufficiale. Si tratta di un uomo di circa quarant’anni dalla statura media. Ti spiega di essere il prefetto Plinio, il comandante delle guarnigioni di stanza in Pannonia, giunte qui in Dacia come ausilio per la legione. Sostiene di avere una terribile fretta di parlare con il luogotenente Sulpicio riguardo ad un fatto secondo lui anomalo.

Spieghi come anche tu provenga dallo stesso luogo, e chiedi se per caso il “fatto anomalo” da lui menzionato sia il cambiamento strategico del comandante Sextus.

La tua istintiva risposta stupisce il prefetto: forse non era il caso di comunicare le tue recenti conoscenze in questo ambito.

“Cos’hai detto?”, il prefetto ti incita a ripetere quanto asserito.

Tenti la fuga per le vie del campo (vai al **110**) oppure giustifichi quanto hai appena asserito (vai al paragrafo **8**)?

322

Sei riuscito a penetrare nella dimora di Sextus. Dai un fugace sguardo attorno e noti come sia particolarmente estesa, rivelando l'ostentazione di superiorità del personaggio. L'ampiezza duplica quella dell'alloggiamento che ospita te ed i tuoi otto commilitoni; stimi a occhio dieci passi di lunghezza per quindici di larghezza.

Solo dopo aver fatto qualche passo ti accorgi che la tua ombra è proiettata sulla parete occidentale della tenda, mettendo in grave rischio la tua furtività. La luce emanata dalla coppia di calderoni che ardono dal lato opposto rischia di esserti fatale.

Ti getti a terra fulmineamente e opti per ispezionare la tenda proseguendo carponi. Passi al setaccio ogni singolo cubito, nella speranza di trovare un indizio che ti possa rivelare le motivazioni della fuga del misterioso personaggio.

Il terreno nudo rende scomoda la ricerca, sebbene alcune zone risultino coperte da stuoie.

In direzione diametralmente opposta all'ingresso si trova un enorme desco di frassino, finemente levigato, con le aquile imperiali che campeggiano agli angoli, lasciando spazio centralmente a un drappo purpureo cadente al terreno. Dalla tua posizione riesci a scorgere le sagome di alcuni fogli sparsi sopra il massiccio tavolo.

Poco distante, avvolta dalla quasi totale oscurità, il tribuno ha voluto creare anche un'area dove rilassarsi: oltre al letto puoi notare un triclinio appostato a lato di un basso tavolino sopra il quale è presente della frutta. Ai piedi del letto si trova un baule di legno scuro; dai vestiti di finissima seta orientale che giacciono su di esso sembrerebbe contenere indumenti.

Ti avvicini alla zona d'ombra: i tuoi palmi ora passano

sopra una stuoia che ricopre tutta l'area destinata al riposo. Proprio sotto di essa, nei pressi del baule, puoi tastare una protuberanza. Si tratta di qualcosa di rigido e di forma arrotondata, grande quanto un pugno.
Stai per sollevare il tappeto per controllare di cosa si tratti quando percepisci un rumore proveniente dall'esterno.
Dannazione, sembra che il legionario di guardia abbia deciso di entrare!
Se la guardia ti dovesse sorprendere a rastrellare la tenda del tribuno sarebbe la fine; devi escogitare ad una soluzione.
Se opti per nasconderti dietro il desco, a pochi passi di distanza, nella speranza che la guardia si limiti ad una rapida occhiata vai al **134**.
Se preferisci mascherare i tuoi vestiti indossando l'ampia toga di seta che giace ripiegata sul baule, e spacciarti per un ospite del tribuno vai al **175**.
In alternativa, se possiedi il Veleno delle Serpi, puoi tentare di usarlo per neutralizzare la guardia andando al **286**.

323

Dopo aver affondato l'arma nel petto del *comato*, la estrai, lasciandolo cadere; le urla di eccitazione della decina di legionari sparsi intorno a te ti fanno intuire che il drappello di daci è stato debellato.
Altre urla provengono dal centro del piazzale per le adunate. Si tratta del manipolo di ausiliari comandato da Plinio. Sembra che, grazie a Giove, anche i *tarabostes* abbiano subito la stessa sorte dei *comati*.
Il prefetto ordina ora ai suoi uomini di attaccare il cuore dell'esercito dacico, che si trova ancora occupato in bat-

taglia nell'area settentrionale.
“Andiamo legionari! Seguiamo il nostro vero comandante!”, incita un milite alla tua destra.
È evidente che questo manipolo, tradito da Sextus, necessita di una nuova guida.
Il richiamo del legionario porta nuovo fervore nel gruppo di militi che, brandendo il gladio per aria, si lanciano anch'essi verso la Porta Nord.
Prima di seguirli però potresti cambiare la tua lorica con quella del dace che hai appena sconfitto. La sua corazza dorata a scaglie è probabilmente più resistente di quella che indossi; rimanere staccato dal gruppo, però, potrebbe essere molto rischioso.
Se decidi di tentare la sostituzione tira un dado. Se il risultato è dispari vai al **73**, se è pari vai al **211**.
Se preferisci non soffermarti prosegui verso l'ingresso settentrionale al **198**.

324

È il momento di approfittare dell'occasione propizia creata dai due litiganti! Estrai il medaglione e lo premi forte tra le mani, ma all'improvviso un dolore acuto ti fa gridare di dolore; ti trovi a terra con il dorso della mano sanguinante.
Mentre i due erano intenti nella colluttazione il loro capo ti ha scorto con la coda dell'occhio. Evidentemente, essendo romano, conosce anche le potenzialità del tuo medaglione, e te ne ha subito privato con un violento colpo alle mani. Perdi 2 punti Vita per il danno subito, ma ciò che è peggio è che hai perso il medaglione inutilmente. Non ti resta che capire cosa hanno in serbo per te. Vai al **250**.

Frugando nella sacca porti alla luce lo strano oggetto nel quale ti eri imbattuto a qualche miglio da dove ti trovi ora.

La creatura all'interno del barattolo si agita freneticamente, e produce un'intensa luce verdognola.

Non appena apri il palmo della mano, esponendo il contenitore, quest'ultimo viene letteralmente risucchiato da forze oscure verso le Iele; cade a terra e va in mille pezzi, rilasciando l'essere misterioso.

Non appena fuoriuscito dalla sua prigione inizia una crescita esponenziale, raggiungendo in un breve lasso di tempo le dimensioni delle Iele; ti rendi dunque conto di trovarti di fronte ad un altro rappresentante della loro specie.

Una delle quattro figure, dopo aver misteriosamente confabulato con le altre, si avvicina scivolando sul terreno riarso e, con l'usuale tono carezzevole, inizia a parlarti.

“Soldato, ti ringraziamo per averci riconsegnato nostra sorella”, la sua mano va ad indicare la creatura appena liberata. “Essa era vittima di un sortilegio dei maledetti kapnobatai e senza il tuo aiuto avrebbe trascorso l'eternità in quella trappola di vetro. Nonostante tu ci abbia profondamente offeso attraversando il nostro terreno”, il suo sguardo gelido si fa penetrante, “non possiamo fare a meno di lasciarti andare impunito per l'immenso dono che ci hai fatto. Anzi, per dimostrarti il nostro gaudio ti consegniamo la Polvere Eterea.” Ti consegna poi un minuscolo contenitore di cuoio.

“Fanne buon uso! Essa ti servirà come ineguagliabile protezione contro i terribili malefici dei sacerdoti daci. Ora vai! Addio, soldato, e che il soffio vitale della fore-

sta ti sia di buon auspicio."
Le Iele scompaiono dalla tua vista lasciandosi alle spalle una melodia riecheggiante.
Riponi nella tua sacca la Polvere Eterea e riprendi risolutamente il tuo cammino.
Se possiedi la Pietra del Ritorno prosegui lungo il tragitto verso oriente al **127**.
Nel caso tu non l'abbia, avviati al **97**.

326

Il tuo ultimo affondo trapassa la giugulare di Alsir: il cadavere giace ora in una pozza di sangue, che alacremente la pioggia provvede a convogliare in minuscoli rivoli verso il fiume scrosciante.
Conficchi l'arma nel terreno lasciandoti cadere stremato. Il tuo sguardo si dirige verso il ponte presso la Porta Nord, dove la battaglia sembra non voler cessare; constati tristemente che le possenti armi barbare hanno spesso la meglio tranciando di netto, nei casi peggiori, gli arti dei militi romani.
Il kapnobatai non smette di agire, supportando a distanza i suoi guerrieri. La carneficina alla quale sono sottoposti gli imperiali è dovuta in buona parte anche alle trame ordite da questo manipolatore di menti.
Tra l'ondulare di elmi daci vedi risaltare in lontananza anche la rossa cresta del prefetto Plinio; in cima al suo cavallo sta dando del filo da torcere ai numerosi barbari.
Vedendo l'esempio di audacia dato dal tuo comandante un sussulto di orgoglio ti riempie il cuore ed ogni acciacco sembra svanire.
Non puoi temere nessun nemico di Roma, tale è il divario tecnico e culturale che vi separa. La tua spada dif-

fonderà la civiltà!
Queste erano le parole che Metello soleva insegnarti durante le lezioni di scherma.
Inspiri profondamente l'umida aria serale e, galvanizzato da questa carica emotiva, recuperi 2 punti Vita.
Torni ritto in piedi e individui la posizione dello sciamano, intento nei suoi artifici. Vai al **164**.

327

Scosti rudemente gli avventori e ti fai spazio per lanciarti all'inseguimento del ladruncolo.
Corri a perdifiato e le tue speranze si affievoliscono vedendo il ragazzino correre come una saetta a piedi scalzi.
Ti stai dando per vinto, quando vedi il malfattore incespicare su di un sasso e, dopo aver perso l'equilibrio, cadere contro una roccia.
Non perdi tempo e utilizzi tutte le tue forze rimanenti per raggiungerlo.
Vai al **186**.

328

Ripulisci la tua lama dal liquido oleoso del mostro e la riponi nel fodero. Il cadavere giace galleggiante e ora puoi vederlo in tutta la sua estensione; mentre si muove, sospinto dal leggero ondulare delle acque, un luccichio si sprigiona dalla testa del serpente, catturando la tua attenzione. Ti avvicini e vedi con sorpresa una Squama di Rame risaltare tra le altre. Dopo averla estratta, la aggiungi nella tua sacca e dai gli ultimi colpi di remi verso riva. Vai al **74**.

329

Ti affretti verso la casa dove si è rifugiato il gruppo di donne. Non hai idea del perché si siano volatilizzate, ma non hanno visto nella tua presenza nulla di benaugurante, questo è certo. Apri con circospezione la pesante porta di legno scuro che dà accesso ad un ampio salone: al centro, illuminato dall'unica finestra sul muro opposto, campeggia un lungo tavolo in alabastro circondato da una decina di sedie ad alti schienali.
Due porte collegano l'ampio salone con altre due stanze. La porta di destra è aperta mentre quella di sinistra è socchiusa.
Entri in quella aperta (vai al **116**) o in quella socchiusa (vai al **267**)?
Se temi un agguato, e preferisci lasciar perdere, puoi sempre tornare sui tuoi passi andando al **282**.

330

Guadagnata l'uscita, ti ritrovi in un'ampia radura, al limitare della quale, sul lato orientale, giacciono quattro cavalli.
Dubiti che le abitanti di questi alloggiamenti tengano le loro cavalcature libere; ti domandi perciò a chi possano appartenere. Un violento diverbio, proveniente da poco distante, ti suggerisce la risposta.
Ti acquatti per scrutare cosa stia succedendo e assisti al principio di una lite tra alcuni soldati romani e le stesse donne daciche che avevi scorto poc'anzi.
Si tratta di un decurione con tre soldati al seguito. Il comandante, minacciato da una delle donne non rinuncia ad alzare le mani: è l'inizio della colluttazione.
Ora capisci il perché di tanto astio nei confronti dei

soldati imperiali, ma opti per non entrare in questioni spinose che non ti riguardano: la tua missione è più importante. Approfitti quindi della loro distrazione e decidi di lanciarti di corsa verso i cavalli, con l'intento di impossessarti di un esemplare e fuggire all'impazzata.
Purtroppo, però, a metà strada tra il fienile e le cavalcature vieni avvistato da uno dei proprietari.
Preso dal panico rimani indeciso sul da farsi, ma non hai altra scelta che proseguire la corsa andando al **294**.

331

Harold dopo aver sentito la tua storia abbassa prontamente l'arma.
"Dunque è così?", la domanda retorica del dace ti tranquillizza. "Bene, allora vieni a sederti e prendi una bevanda calda."
Dal cambio repentino di umore sembra proprio che questo artigiano sia dalla parte del tribuno.
"Mi piacerebbe molto aiutarti", prosegue, "ma posso solo esserti utile vendendoti i miei artefatti." Pensoso, tamburella l'indice sul mento. "Però, a dire il vero, una notizia posso anche fornirtela. Non so se ti sarà utile, ma tanto vale comunicartela."
Inciti Harold a non perdere ulteriore tempo: hai tempo fino a domattina per scoprire cosa sta succedendo in questi luoghi.
"Calma, calma! Ora vuoto il sacco!" La tua frenesia lo diverte. "Ieri, circa a metà mattina, ho potuto scorgere il prefetto Plinio al mercato, poco distante da qui. Stava allungando dei danari ad un commerciante dace, senza ritirare alcunché in cambio."
Harold è indispettito dalla tua espressione, la quale non riesce a mascherare l'incredulità.

“Se non credi alle mie parole”, ti comunica seccato Harold, “posso anche interrompere il racconto!”
Lo preghi con le buone di andare avanti; ti togli i sandali per sgranchirti i piedi e sorseggi la bevanda calda che l'ospite ti ha appena porto, pronto ad ascoltare il seguito.
“Dicevo… dopo il passaggio delle monete ha scambiato alcune parole con fare guardingo, poi si è eclissato a tutta velocità in sella al suo destriero. Sono quasi certo che l'interlocutore fosse quel mentecatto di Fresan, l'erborista”, aggiunge pensoso. “Inoltre alcuni uomini al comando di Sextus stanno già parlando da giorni di un probabile traditore interno all'accampamento, e sembra che l'attacco al forte dace sia stato rimandato proprio per scovare in anticipo l'impostore.”
Risulta palese che Harold è di parte in questa vicenda, e non hai intenzione di credere ad una sola di queste millanterie.
Ad ogni modo ti alzi e ringrazi il falegname per l'ospitalità. Appunta questo incontro tra le tue note con il nome di *Il Possente Falegname*.
Vuoi chiedergli se ha qualcosa da venderti di sua produzione (vai al **117**) oppure lo saluti ed esci, tornando sulla strada principale in direzione nord-ovest (vai al **254**)?

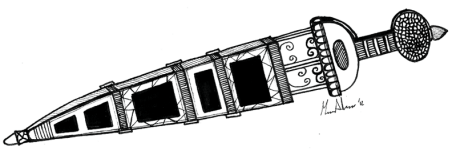
332

Ti tuffi tra gli arbusti che coronano il dirupo roccioso e inizi a rotolare. Le sferzate dei rami ti ledono le braccia, mentre continua imperterrita la tua caduta.
Avevi valutato erroneamente la profondità del fossato, e, proprio quando il fondo sembra essere prossimo, accade il peggio: sbatti la testa contro una roccia spor-

gente e perdi i sensi.
Quando ti riprendi la tua visione rimane offuscata, quasi fossi in un sogno. Intuisci di trovarti nel mondo reale poiché vedi dei rettili strisciare al tuo fianco. Sei capitato nei pressi di un covo di vipere dal corno e il loro veleno, in seguito ai numerosi morsi, è già entrato in circolo.
I tuoi ultimi pensieri sono per tuo padre che, ovunque sia, speri di raggiungere e finalmente conoscere...

333

Cammini lentamente; il tragitto è comunque sgombro da ostacoli. Prosegui tastando i muri ricoperti di specchi fino a raggiungere una nuova biforcazione cromatica.
Scegli l'illuminazione gialla (vai al **5**) o quella rossa (vai al **173**)?

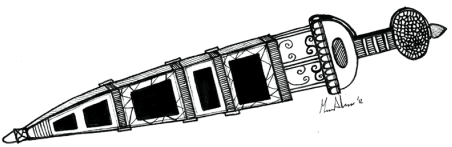


334

Finalmente la bestia emette il suo ultimo grugnito. La gigantesca massa irsuta giace a terra nella penombra. A fatica scavalchi la salma e prosegui il tuo cammino, trascinando la gamba ancora dolorante. Finché non raggiungerai la luce piena non potrai medicarti.
L'uscita è oramai prossima ma tutto il sangue perduto ti ha debilitato non poco: perdi 2 punti Vita.
Riesci infine a mettere la testa fuori dalla fitta boscaglia. Vai al **310**.

335

Una corsa disperata non sarà un'impresa delle più semplici, considerato l'intrico di rami da affrontare.
Necessiti di una *Prova di Destrezza*. Se la vinci vai al **16**, altrimenti prosegui al paragrafo **80**.



336

Il fievole raggio di luce che riesce a penetrare i pochi pertugi disponibili tra le assi, ti permette di distinguere la tipologia dei tuoi medaglioni: quello dedicato a Nettuno giace proprio sotto di te. Nonostante i polsi legati riesci, con un colpo di reni, a raggiungerlo; lo stringi nel palmo mentre l'aria nei polmoni inizia a scarseggiare. L'intervento divino non tarda a manifestarsi permettendoti di respirare sott'acqua.
Recuperate le forze inizi a spingere con le braccia sul fondo del vascone, riuscendo così a scalciare la pesante copertura. Necessiti di solo tre tentativi per far carambolare a lato l'asse e fuoriuscire dalla vasca.
Evidentemente le donne erano certe di aver fatto un buon lavoro; hanno infatti abbandonato il fienile, lasciando peraltro la tua arma sul tavolo.
Dai un sguardo attorno e focalizzi un coltello che giace conficcato sul tavolo. Sfreghi la corda sulla lama e una volta libero dai gioghi puoi, dopo aver recuperato la tua spada, filartela da questo luogo.
Puoi uscire oltrepassando la porta oltre la vasca (vai al **330**) oppure quella dalla quale sei entrato (vai al **337**).

337

Percorri di nuovo il breve tragitto passando tra i fusti che celavano il piccolo spiazzo abitato. Nel bel mezzo del tratto arboreo però odi provenire, da oltre le abitazioni, il nitrito di alcuni cavalli in avvicinamento. Sembrerebbero essere almeno tre, condotti presumibilmente da altrettanti conducenti.

Vuoi tornare di nuovo verso lo spiazzo per vedere di chi si tratta (vai al **259**)?

Se decidi di lasciar stare e non perdere ulteriore tempo, ritorna lungo il sentiero originario (vai al **282**).

338

Urli con tutta la tua forza, ma i risultati tardano a venire. Può darsi che il proprietario dell'abitazione si sia allontanato; decidi perciò di arrischiare qualche lento passo verso la porta d'ingresso. La possibilità che l'uscio sia chiuso ti crea molta agitazione: in questo sfortunato caso dovrai vedertela con il cane.

Conti fino a tre e ti lanci verso la porta che, per tua fortuna, si apre facilmente. Con un'abile piroetta ti lanci all'interno e la chiudi sbattendola. Non vedi più il cane, nascosto dal possente legno di quercia, ma l'abbaiare isterico che proviene da fuori testimonia la sua assillante presenza. Tiri un sospiro di sollievo e vai al **33**.

339

La bestia emette l'ultimo rantolo. Ti tornano in mente i tempi del tuo addestramento a Roma quando, con i tuoi compagni d'arme, solevi andare in cerca di animali tra le colline per sviluppare l'abilità nella caccia; dopo averli uccisi li scuoiavate per recuperare pelli da vendere al mercato, e procurare denaro per il centro militare. Non avresti mai detto che quest'arte ti sarebbe tornata utile: ma il giorno è arrivato e, con la dovuta precisione, ti procuri una Pelle di Lupo che al momento debito potrebbe anche servirti.
Hai ora la possibilità di seguire la strada verso nord (vai all'**85**), oppure prendere quella che continua ad oriente, penetrando nel bosco (vai al **161**).

340

Tra i tuoi averi l'unico oggetto che potrebbe filtrare attraverso la esile feritoia della serratura è la Squama di Rame.
"Perfetto!", esulta il mercante alla vista del minuscolo oggetto metallico. Seduto con le gambe incrociate lavora assiduamente alla serratura, finché uno scatto ne annuncia l'apertura.
Sollevato il coperchio viene finalmente alla luce la mirabolante pergamena: dopo averla srotolata, il dace te la presenta con estrema enfasi.
"Eccola in tutto il suo splendore!", esclama, esponendo i pochi denti. "Come puoi notare non si tratta di una pergamena qualsiasi. Le trame rifulgono d'oro e i caratteri sono quelli proibiti," spiega abbassando il tono della voce. "Quelli usati dai sacerdoti che vivono sulle cime delle montagne, non distanti da qui. Pochi sono co-

lor che riescono a decifrare i messaggi sacri dei kapnobatai. Ti posso assicurare che dove giacciono i loro simboli soggiorna il loro potere!"
Raccolta la pergamena la esamini attentamente, e in effetti le sinuose scritte sembrano scostarsi decisamente da qualsiasi tipo di idioma incontrato sino ad oggi. Anche il materiale che costituisce il rotolo produce una strana illuminazione, un'anomala doratura.
"Conservala pure, romano. Ora è tua", il suo tono è serio. "Quando ti accorgerai che il suo reale valore corrisponde a quello da me decantato, allora il mio debito sarà saldato."
Il commiato del dace arriva spezzando le tue riflessioni. "Addio, e che Zalmosside ti possa guidare!"
Probabilmente la storia che ti ha raccontato ha influenzato la tua analisi della pergamena ma, dal momento che è gratuita, tanto vale portarla con te.
Segna la Pergamena Aurea tra i tuoi oggetti e prosegui per il tuo cammino.
Se possiedi la Pietra del Ritorno vai al **69**, se ne sei privo vai invece al **47**.

341

Decidi di insistere e la risposta arriva, seppure in maniera seccata.
"Credevo tu lo sapessi già", spiega l'ufficiale. "Tutti ne parlano e nessuno sa niente. Si dice che il comandante Sextus Magnus abbia inaspettatamente deciso di spostare l'attacco a domattina. Il motivo rimane ignoto: ecco perché voi soldati sarete del tutto inutili. Ora vai a perdere il tuo tempo altrove!"
Ti giri indispettito senza nemmeno porgere il deferente saluto. Non ti sei avveduto, però, che durante il dialogo

l'altro luogotenente ha chiamato una guardia, piuttosto nerboruta; questa ti prende per il braccio e ti invita all'uscita. Ovviamente non fai la minima opposizione e ti avvii al **321**.

342

Accontenti il mercante e gli affidi, speri momentaneamente, 3 denari d'oro; ti avvii poi verso la piccola collinetta verdeggiante, seguendo l'indicazione della guardia.
Non si trova molto distante dall'ingresso dell'area ma è celata da un querceto. Non appena oltrepassi il gruppo di alberi davanti a te si apre un'estesa piana erbosa, costellata da alcune rocce sparute. Nel bel mezzo è stato ricavato un tratto sterrato, utilizzato per la gara in questione.
Ti avvicini alla decina di partecipanti e noti che una sfida è già in corso. Abbandoni, secondo le regole, l'armatura e la tua arma al custode dace a bordo pista e, saltellando sulle tue calighe, ti prepari ad affrontare il tuo turno, ormai prossimo.
La pista è lunga 200 passi e i tuoi avversari saranno tre. Ogni 50 passi tira un dado per ogni concorrente, e aggiungi il valore della sua Forza; riporta il totale su un foglio. In seguito tira un altro dado: se il risultato è 5 o 6 il concorrente potrà effettuare un scatto, aggiungendo altri 2 punti al suo totale.
Ripeti questa sequenza per quattro volte (fino a raggiungere un totale di 200 passi percorsi) e il concorrente che avrà riportato il punteggio più alto avrà vinto la gara.
Se possiedi le Calighe Alate puoi indossarle e procedere come se realizzassi uno scatto ad ogni turno, senza

lanciare il dado.

Sempronio Lartio	Forza	8
Spheios di Corinto	Forza	10
Kansbar	Forza	9

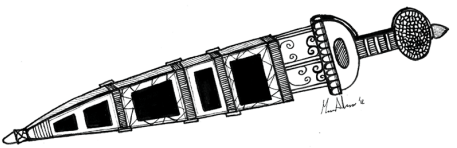
Se vinci la gara vai al **142**.
Altrimenti vai al **266**.

343

La donna infila i 5 denari tra le falde della pesante gonna di lino, cadente alla caviglia; ti fissa poi con aria interrogativa.
"Dunque soldato? Cos'altro desideri da noi?"
Rimani allibito dalla spudoratezza della dacica. Non avresti mai pensato ad un simile epilogo: raggirato da un gruppo di barbare!
Diventi paonazzo dal furore ma non c'è nulla che tu possa fare, specialmente sprovvisto di armi. Ingoi il rospo ma la loro arroganza sembra non cessare.
"Cosa succede, romano? Ti senti forse male?", sbeffeggia. "Se credi possiamo offrirti un infuso di *dokela* per sedare i tuoi bollori."
Rivolgendosi poi in dacico alle altre donne presenti scatena un'ironica risata corale. Al cessare dell'ilarità però il suo tono diventa subito minaccioso.
"Vattene, soldato! Hai già abusato oltre il limite della nostra bontà."
Così dicendo getta il più lontano possibile la tua arma.
Non puoi che raccoglierla, amareggiato, e dirigerti verso il passaggio alberato dal quale eri provenuto. Vai al **337**.

344

Non appena tocchi terra ringrazi gli dei per averti aiutato e ti prendi un attimo di riposo. Ripulisci l'arma e ne approfitti per dare una spolverata a tunica e calighe.
Dopo questa pausa riabilitante imbocchi un nuovo sentiero, speranzoso di recuperare qualche informazione utile alla tua missione. Cammini verso ponente e il bosco diventa più accogliente; i rovi vengono, passo dopo passo, sostituiti da un'armonia floreale. Poco più avanti ti sembra di scorgere dell'acqua; lesto prosegui verso quel punto andando al **282**.



345

La sporgenza sopra la tua posizione sembra la più sicura ma risulta essere anche la più distante: non sarà facile riuscire a saltare fin lassù.
Carichi tutto il peso sulle gambe, ti bilanci al meglio, ed effettui il salto. Sei convinto di non potercela fare, ma quando la ruvida corteccia entra in contatto con il tuo palmo serri la presa con tutta la tua forza; ti sollevi infine sul ramo fino a giacere seduto.
Te la sei vista brutta e ti fermi a riprendere fiato; sei cosciente che cadendo da quell'altezza ti saresti potuto procurare una seria ferita.
Volti lo sguardo verso l'alto e noti che l'obiettivo è ormai prossimo: mancano solamente pochi arbusti facilmente superabili. Prosegui repentinamente fino a raggiungere la cima. Vai al **94**.

346

Corri affannosamente e raggiungi il manipolo di legionari comandati da Plinio. La prima linea è composta dagli *hastati* mentre il gruppo centrale, più consistente, comprende i militi muniti di spada. Molti di loro appartengono agli *equites*, riadattati al nuovo ruolo per l'occasione, mentre il resto del gruppo è composto dagli ausiliari, reclutati durante le campagne in Pannonia; nelle retrovie permangono invece gli arcieri, pronti a coprire l'avanzata delle truppe.

Trovi spazio inquadrandoti tra questi ultimi e il cuore del gruppo. Non appena sistemato, arriva il primo ordine del prefetto, dall'alto della sua cavalcatura. "Coprire!"

Il comando anticipa una raffica di frecce.

Le tenebre sono ormai giunte, ma il campo rimane illuminato a giorno dalle alte fiamme che avvolgono la zona nord.

Prima di alzare il tuo scudo sopra la testa vedi nel cielo delle luci brillare. Non si tratta degli astri ma di frecce infuocate!

Acquattandoti con i tuoi compagni attendi nervosamente l'arrivo dei dardi.

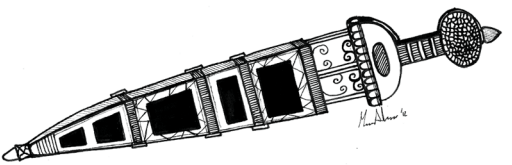
Tira un dado. Se il numero è pari vai al **202**.

Se è dispari vai al **287**.

347

Alcuni frammenti di roccia conficcati nel terreno, con incisi strani simboli, attirano la tua attenzione; presumi siano delle pietre miliari, simili a quelle utilizzate lungo le interminabili vie consolari. Certamente c'è una notevole differenza tra la pavimentazione curata delle strade

imperiali e questi tetri tragitti sterrati.
Guardando all'orizzonte vedi un enorme cumulo di pietra cosparsa di erbacce elevarsi sopra la boscaglia. Stai per avviarti deciso verso l'ammasso di roccia, quando scorgi alla tua sinistra un piccolo sentiero che si fa largo all'interno del bosco. Dando una rapida occhiata noti che il suo serpeggiare termina in una piccola radura. L'incavo della parte centrale la rende simile ad un teatro naturale, nel bel mezzo del quale sono disposti quattro leggii, dove riposano altrettante pergamene.
Se vuoi vedere di cosa si tratta vai al **242**; altrimenti torna sui tuoi passi, e prosegui verso la montagnetta andando al **127**.



348

Ricorri all'aiuto di Nettuno. Sfreghi tra i palmi il relativo manufatto, ma ben presto ti accorgi che l'intercessione di quest'ultimo tarda ad arrivare.
Non ti ci vuole molto per realizzare il grossolano errore che hai commesso nell'optare per il dio delle acque. I suoi poteri non servono certamente ad affrontare una situazione di questo tipo.
È un errore imperdonabile per un soldato così devoto alle divinità, ma sei pronto a pagarne le conseguenze.
Con gli occhi sbarrati, in preda al panico alzi la spada, pronto ad affrontare la prorompente carica dei legionari. Vai al **171**.

349

Nella corsa verso il suo nuovo obiettivo il milite non può fare a meno di invischiare le calighe nel terreno melmoso del canneto. Questo ritardo ti dona la possibilità di prepararti alla difesa. Non puoi utilizzare l'oracolo degli Dei.

Medaglioni utilizzabili: Cerere - Marte - Giove - Vulcano

MILITE FOLLE Forza 8 Vita 12

Quando i suoi punti Vita scendono sotto 3, prosegui al **319**.

350

Avanzi lentamente tra l'erba che si è fatta più alta, e che ora invade il tragitto.
A stento riesci a non perdere le tracce quando, immerso nella decifrazione del percorso, inciampi in un oggetto sporgente, mimetizzato nel sottobosco. Potrebbe trattarsi di una radice ma, guardando meglio, porti alla luce una spada arrugginita. La cosa allarmante però è che l'arma appartiene a un cadavere; un guerriero a giudicare dall'abbigliamento. Del defunto combattente ora rimangono solo le ossa ma, nei pressi della mano scheletrica sprovvista d'arma, vedi un barattolo di vetro contenente un oggetto luccicante in movimento.
Ti avvicini e soddisfi la tua curiosità (vai al **130**) oppure non vuoi incorrere in alcun rischio e preferisci tirare dritto verso ovest (vai al **282**)?

351

Metti in mostra ciò che hai appreso durante gli anni passati alla scuola di Metello, e colpisci di striscio la spalla del tuo avversario, quanto basta per recargli un discreto danno.

Intuisci che l'aggressore sia un dace dalle imprecazioni in un idioma che non conosci, ma del quale hai ormai imparato a cogliere la cadenza.

"Dannato milite", esclama ora in latino, "non è finita qui! Non ti libererai così facilmente di Alsir degli Scitzari!" Prende poi la fuga, tenendosi il braccio dolorante.

Vorresti inseguirlo e obbligarlo a dirti quanto sa sul tuo conto, ma la spossatezza ti fa cambiare idea; inoltre sei consapevole di trovarti su un territorio nemico e non vorresti cacciarti in ulteriori guai.

Rinfoderi l'arma e, tergendoti il sudore, riprendi la strada maestra verso nord-est.

Ti muoverai ora però con maggior circospezione, con la consapevolezza che qualcuno sa della tua missione.

Se possiedi la Pietra del Ritorno prosegui al **292**; altrimenti puoi scegliere se seguire la strada verso nord (vai al **71**) o verso est (vai al **69**).

352

Chiudi l'ultimo rotolo e la nebbia si dissolve; hai la convinzione di aver indovinato la sequenza. Un anomalo silenzio genera però in te un'inaspettata angoscia; la tua sicurezza riguardo alla corretta sequenza inizia a vacillare.

Un sibilo ai tuoi piedi ti conferma che il tuo dubbio aveva ragione d'esistere: un nugolo di serpi sta per attorcigliarsi alle tue gambe. Con un balzo all'indietro e un paio di calci ti liberi dei rettili più prossimi, ma ben presto ti accorgi di esserne attorniato. I numerosi serpenti velenosi non vedono l'ora di affondare i loro denti nei tuoi polpacci!

Se credi puoi utilizzare un Medaglione di Saturno; in questo caso non leggere oltre e vai al **162**.

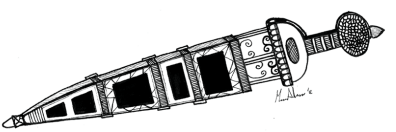
Altrimenti, non sarà facile batterli sulla rapidità. *Prova la Destrezza*. Se vinci la prova combattili normalmente. Se, al contrario, non la superi, ogni volta che andrai a segno toglierai all'avversario solo 1 punto Vita, anziché i soliti 2.

Medaglioni utilizzabili: Cerere - Diana - Giove - Vulcano

SERPI VENEFICHE Forza 7 Vita 8

Se vieni colpito tre volte vai al **280**.

Se le sconfiggi senza aver subito tre attacchi vai al **369**.



353

Il prefetto si siede su un ampio letto rivestito di lino, mentre alcune guardie armate di gladio si posizionano rigidamente a controllare l'ingresso, dopo un breve cenno del loro comandante.

"Sistemati pure al mio fianco", ti invita con un cenno, "e bevi un sorso di questa birra dacica. Abbiamo bisogno di riposare e riordinare le idee. Il breve dialogo che ho avuto con l'imperatore lascia intendere che l'indomani sarà un'altra giornata in cui dovremo affidarci alla benevolenza degli dei, oltre che alla potente macchina bellica romana, naturalmente."

Ti allunga un boccale in bronzo, colmo di liquido schiumoso, ed espone alcune constatazioni sul vostro imminente futuro; parla di come la roccaforte di Sarmizegetusa verrà espugnata, e di come la Dacia diverrà la base per la difesa dei confini orientali dell'impero.

Tu, però, hai ben altro in testa. Dopo aver ingurgitato un assaggio di quella poltiglia che insistono a chiamare birra, interrompi con garbo il discorso di Plinio; chiarisci che hai indubbiamente a cuore le sorti dell'impero, ma che durante la tua recente missione hai raccolto indizi che ti hanno portato a formulare congetture sul tuo passato su cui intendi andare a fondo. Interpelli quindi il prefetto nella speranza che, essendo legato al tuo maestro d'arme, Claudio Metello, possa darti delucidazioni a riguardo.

Alle tue parole Plinio interrompe la bevuta, posando sul tavolo la coppa vuota; ti lancia uno sguardo penetrante che fatichi a comprendere. I suoi occhi sono due fessure, intenti a cercare di penetrare vanamente i tuoi pensieri.

"Tu, Caio, vuoi sapere da *me* il tuo passato?", dice, ri-

dendo ironicamente. “Ebbene, eccomi qui... ti dirò tutto ciò che è in mio potere, ma non aspettarti molto.”
Quanti Punti Passato hai collezionato?
Fino a 3 vai al **320**.
Da 4 a 7 vai al **61**.
Oltre 7 vai al **218**.

354

Giunto a pochi passi da te il più grosso dei tre energumeni, probabilmente il capo, si arresta all'istante, imitato dai suoi seguaci.
“Sono Spurio”, si presenta, parlando la tua lingua, “protettore del Sacro Giaciglio. Ti consiglio di abbassare l'arma, soldato!”
Gli altri due esseri passano ora davanti al loro comandante: sono muniti di lame simili a falcetti e ti sbeffeggiano in un idioma sconosciuto, prima di essere ricondotti al silenzio dalle minacce di Spurio.
Non hai la minima intenzione di sottostare alla sua richiesta e chiedi che ti lascino passare senza dover ricorrere alle maniere forti.
Spurio passa la mano sui numerosi oggetti dorati che decorano la sua pur modesta divisa da ex soldato imperiale: sembra pensieroso sul da farsi. La risposta però non tarda ad arrivare: proferisce un paio di parole che non comprendi e i due sottoposti partono all’attacco. Una volta eliminati i daci dovrai vedertela con Spurio. Affronta i tuoi avversari uno alla volta nella sequenza che qui viene indicata.

Medaglioni utilizzabili: Cerere - Giove - Marte - Vulcano
N.B.: puoi utilizzare un solo medaglione contro un solo

avversario.

GHANIZ	Forza 7	Vita 6
TORAN	Forza 6	Vita 7
SPURIO	Forza 8	Vita 10

Se li sconfiggi vai al **191**.

355

Mentre un gruppo di tuoi commilitoni si sta occupando del terzetto di daci tu dovrai vedertela con il quarto.
Più si avvicina e più si manifesta la sua possente corporatura; indossa un elmo frigio con dei paraguancia riccamente decorati, che lasciano fluire a lato la lunga capigliatura. Volteggia la falce sopra la testa con ambo le mani intimando qualcosa in dacico.
Senza timore estrai la tua nuova spada luccicante, pronto a respingere il barbaro verso l'Ade.

Medaglioni utilizzabili: Giove - Marte - Cerere - Vulcano

FURIA DACICA Forza 9 Vita 10

Se riesci a sconfiggerlo vai al **93**.

356

Caramboli e perdi completamente il senso della posizione; manchi per un soffio la presa su un arbusto sporgente che avrebbe potuto frenare, almeno in parte, la tua caduta. Piombi sulla base rocciosa a peso morto: perdi 3 punti Vita.

Ti ritieni fortunato di essere ancora in vita. Approntì con un lembo della tua tunica una medicazione di fortuna sulle ferite che ti sei procurato e ti sollevi a fatica, dolorante ad ogni singolo arto.
Dai una sbirciata intorno rilevando che allo stesso livello sul quale ti trovi è presente una rientranza nella parete rocciosa, che a quanto pare ospita un nido di un volatile. Vai al **14**.

357

Gli incursori sono a pochi passi da te. Si tratta di mercenari assoldati con lo scopo di ledere i fianchi della difesa romana durante l'attacco frontale.
Molte sono le razze rappresentate tra questi uomini, tra i quali distingui dei traci e degli slavi. Anche la varietà d'armi utilizzate non è inferiore; brandiscono lance, mazze e asce bipenni, nonché alcuni arnesi di fortuna come lunghi coltelli e forconi. La decisione nei loro occhi pero è la medesima, fomentata da sonanti denari d'oro.
Prontamente un gruppo di legionari, vedendoti in pericolo, corre in tuo aiuto. Ricorda di detrarre sia dalla Forza che dalla Vita dei nemici la cifra corrispondente al numero di uomini abbattuti nel precedente paragrafo.
Ora non ti resta che impugnare fermamente lo scudo ed iniziare lo scontro.

INCURSORI MERCENARI Forza 13 Vita 18

Se ottenete la vittoria prosegui al **138**.

358

Il passo si fa sempre più lento, appesantito dalla lorica in cuoio. Ne faresti volentieri a meno, ma non puoi certo fidarti a marciare senza protezioni lungo queste vie brulicanti di barbari.

Uno stridio, proveniente nella boscaglia alla tua sinistra, attira a tua attenzione. Il suono aumenta ad ogni passo, finché ti decidi a scrutare tra gli intrecci arborei. In lontananza puoi adocchiare alcune sagome umane che si lamentano disperate.

Si tratta di un terzetto di donne: non appena ti scorgono iniziano a correrti incontro. Una luce di speranza brilla ora nei loro occhi lacrimanti.

Se vuoi attenderle per vedere di cosa si tratta vai al **316**.

Se temi che possa essere un tranello prosegui al **254**.

359

La curiosità prevale sulla riluttanza: deponi la tua donazione su quello che credi essere un piatto per le offerte. Con un meccanismo che presumibilmente reagisce al peso della merce depositata, il piatto ruota attorno a un perno centrale di metallo, scomparendo oltre il muro. In simultanea la rotazione del perno rivela, però, un nuovo contenitore con al proprio interno 10 denari d'oro.

Non hai idea di quale sia la reale funzione di questo marchingegno; forse si tratta di un deposito segreto. Ricordati di togliere l'oggetto che hai donato dalla Pergamena di Viaggio.

Raccogli il bottino e prosegui verso il nuovo bivio, al termine del cunicolo.

Scegli il passaggio rischiarato di rosso (vai al **173**) o di blu (vai al **390**)?

360

Tenti di reagire nonostante l'assopimento nel quale stavi sprofondando. Lo scatto ti riesce, ma è comunque troppo tardi per evitare la violenta mazzata di Harold.

Il colpo, in parte attutito dalla tua lorica, ti proietta contro il camino: per un soffio eviti l'abbraccio delle fiamme.

“Sei un seguace di Plinio, vero?”, domanda il dace. “Ce ne sono molti nei dintorni di recente. Siete tutti ciechi? È il prefetto il traditore, non il comandante Sextus!”

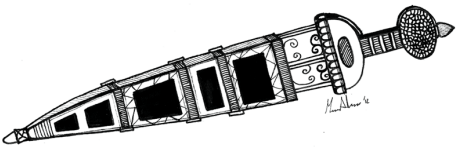
Non ti da nemmeno il tempo di reagire e riparte all'attacco.

L’urto di poco fa ti ha debilitato notevolmente: perdi 5 punti Vita, oltre a 1 di Forza per tutta la durata del

combattimento. Se dovessi riuscire a sconfiggere Harold potrai in seguito recuperare il punto di Forza detratto. Non puoi usare nessun medaglione e nemmeno l'Oracolo degli Dei dato che l'azione si svolge troppo velocemente.

HAROLD Forza 8 Vita 14

Se lo sconfiggi vai al paragrafo **88**.



361

Per quanto ti danni nel rincorrerlo, la distanza che vi separa è troppo ampia per evitare che Alsir ottenga il proprio scopo. A metà tragitto ti fermi: la fiamma che domina il centro del piazzale ora arde più vivacemente, ravvivata della pergamena che, in breve tempo, si riduce in un cumulo di fuliggine sollevata dal vento.
La fragorosa risata di Alsir dona un sapore ancor più amaro alla tua sconfitta. Non ti sembra il caso di proseguire oltre con questo disonesto personaggio che, evidentemente, ha molti scheletri nell'armadio.
Il dace ti saluta beffardamente e ti volta le spalle, diretto all'area delle gare.
Poco importa, la verità può essere ancora svelata; devi fare presto, però, e certo non puoi soffermarti tra i banchi dei mercanti. Rincuorato da questi pensieri percorri, petto in fuori, il sentiero che ti conduce all'esterno dell'area del mercato. Prosegui al **265**.

362

Dopo un profondo respiro ti appresti ad affrontare la piccola traversata; ti assicuri di avere tutto ben saldo al corpo ed entri nel lago. Dopo qualche bracciata vigorosa ti ritrovi già al centro e, grazie ad un raggio di luce che riesce a penetrare le oscure acque, vedi sul fondo un luccichio anomalo. La profondità non è molta: l'oggetto sarà distante poco meno di una decina di passi. Ti soffermi indeciso sul da farsi.

Ti immergi per scoprire di cosa si tratta (vai al **133**) o prosegui verso riva ignorandolo (vai al **74**)?

363

Abbandoni la tua direzione precedente per inoltrarti tra gli alberi e, mentre ti avvicini alle tre figure femminili, noti dallo scalpiccio prodotto dalle tue calighe che il terreno che calpesti è divenuto brullo.

Dai uno sguardo a terra e constati che il manto verde che ricopriva precedentemente il sottobosco è stato letteralmente carbonizzato. Arresti subito la marcia, assalito da una certa apprensione; quest'ultima cresce ulteriormente quando ti accorgi che le foglie degli alberi che circondano l'area riarsa sono anch'esse rinsecchite.

Quando riporti lo sguardo dritto di fronte a te il sangue ti si gela nelle vene. Le donne sono ora in piedi e i loro gelidi occhi ti stanno fissando; i loro corpi sono divenuti eterei.

Senti un forte impulso fisico di avvicinarle, ma il tuo intuito che ti suggerisce di fuggire.

Accantoni il tuo presentimento e prosegui verso le donne (vai al **51**), oppure opti per fuggire a gambe levate, tornando al tuo percorso originario (vai al **101**)?

364

Passi oltre la Porta Ovest sotto lo sguardo di alcune guardie assonnate.
Hai fatto pochi passi oltre la soglia e, con la coda dell'occhio, noti alla base del terrapieno, nascosta nell'erba, una sacca di cuoio chiusa da una semplice corda.
Ti avvicini con indifferenza all'oggetto, tentando di non attirare troppa attenzione. Una volta giunto nei pressi ti chini e lo raccogli. Trasalisci immediatamente non appena vedi la sacca agitarsi.
Vuoi ancora vedere cosa contiene la sacca (vai al **222**)?
Preferisci colpire la sacca con la spada, prima di aprirla (vai al **131**)?
Se invece decidi di lasciar perdere, allora puoi tornare al tuo cammino (vai al **9**).

365

Cadi ma, rotolando, riesci a evitare il peggio; riporti solamente qualche escoriazione su braccia e gambe. Non hai nemmeno il tempo di toglierti la polvere di dosso che, sollevato dalle due guardie, vieni trascinato di nuovo al cospetto del prefetto Plinio. Vai al **182**.

Spedito l'orrendo gigante verso le porte dell'Ade, rinfoderi l'arma. Quinzio che giace a terra, privo di sensi. Ti chini e lo scuoti, tentando di risvegliarlo; la sua ferita addominale sanguina molto e il colore del viso è pallido. La speranza, però, si fa viva in te non appena le palpebre del funzionario iniziano a dischiudersi.

"Caio... coff... coff...", Quinzio respira a fatica. "Ti ringrazio di essere intervenuto in mio soccorso. Gli dei non dimenticheranno questo tuo gesto eroico." Mentre si sforza di parlare un rivolo di sangue gli cola dalle labbra.

Lo sollevi per condurlo dove possa ottenere un soccorso medico, ma lui ti implora di fermarti.

"Lasciami qui, non ti preoccupare di me", dice, allontanandoti a fatica con il braccio. "Mi rimane poco tempo, lo sento. Preferisco morire per una nobile causa che vivere malconcio per il resto della mia vita."

Le parole di Quinzio e la sua nobiltà d'animo non possono che farti commuovere. Poco dopo, con uno sforzo estremo, il funzionario ti dona la propria arma.

"Prendi questa daga d'argento e riportala al suo legittimo proprietario... coff... coff... il prefetto Plinio. Me la diede in dono anni fa come pegno di reciproca fedeltà."

Una smorfia di dolore interrompe brevemente il discorso. "Digli che mi è stata molto utile e che, se non fosse stato per questo dono, non sarei nemmeno qui a comunicarti le mie ultime parole... coff... coff… coff..."

Dopo pochi rantoli chiude definitivamente gli occhi nella fredda notte dacica. Segna la Daga di Quinzio tra i tuoi oggetti.

Decidi di portare il cadavere in una tenda nelle vicinanze, per permettergli in seguito di godere di una degna

sepoltura.
Rattristato per l'infausto evento, aguzzi le orecchie per capire da dove provengano i suoni della battaglia. La confusione sembra derivare principalmente dalla zona settentrionale; affacciandoti sul piazzale delle adunate ne hai la conferma. Verso la Porta Nord sono converse sia la coorte ausiliaria, condotta da Plinio, che le truppe originariamente al seguito di Sextus Magnus.
La risoluzione del conflitto si svilupperà in quell'area e non hai intenzione di startene a guardare.
Ti dirigi dunque verso il cuore dello scontro. Vai al **198**.

367

Ti lanci a terra e per un istante riesci a giungere per primo sull'oggetto del contendere. Afferri la falce per l'elsa e sferri un duro colpo al braccio del dace che si ritrae dolorante; sta perdendo molto sangue e cerca di tamponare la perdita.
Prontamente, però, estrae un pugnale da sotto il mantello e coprendosi il braccio ferito con lo scudo si fa avanti con un urlo disperato.
Non sei stato addestrato per combattere con due lame e di conseguenza abbandoni la falce, preparandoti a ricevere l'assalto.

Medaglioni utilizzabili: Giove - Cerere - Marte - Vulcano

INCENDIARIO Forza 6 Vita 10

Se lo sconfiggi prosegui al **303**.

368

Ripeti ciò che ricordi della traduzione della pergamena scritta da Alsir.
Quando poi narri dell'incontro tra i nobili daci e il tribuno, che hai potuto vedere dalla cima dell'imponente quercia, il viso del prefetto si fa subito severo. Stringe nel pugno tremolante un lembo della tunica; le gote si caricano di un rosso paonazzo.
"Maledetto traditore!", esclama. "È così dunque che ricambia la fiducia donatagli dal nostro imperatore?"
La brocca d'argilla, scagliata dal prefetto furente, esplode contro un montante dell'alloggiamento.
"Credo proprio che questa lettera, supportata dalla tua testimonianza, sarà sufficiente per garantire a Sextus la pena riservata ad un tale verme."
Prosegui al **241**.

369

Distrutto dal combattimento crolli a terra, e ti ritrovi disteso sopra un letto di viscidi cadaveri. L'istinto sarebbe quello di balzare subito in piedi dalla repulsione ma le forze ti vengono a mancare. Vedendo tutte queste creature con le bocche spalancate a esporre i denti mortali ti passa per la mente un idea. Frughi nella tua sacca alla ricerca di un recipiente e riesci a recuperare un barattolo di ferro, dal quale si sprigiona un gradevole aroma. Lo hai usato in precedenza per contenere del *garum*, la tua salsa preferita, una prelibatezza che ti era stata gentilmente offerta da un viandante durante il tuo viaggio di ritorno dalla Pannonia. Il contenuto è terminato da qualche giorno, ma anche da vuoto sembra esserti utile; dai denti dei rettili riesci a raccogliere nel

contenitore il veleno non utilizzato. Lo riempi fino a metà e lo richiudi con cura: farai bene a ricordarti di non mettere più del cibo lì dentro!
Riponi il Veleno delle Serpi nella tua sacca, sperando che possa esserti utile. Torni sulla via principale e ti avvii verso la montagnetta. Vai al **127**.

370

Adocchi, a pochi passi da te, il cadavere di un soldato romano; potrebbe rivelarsi un ottimo riparo dal pericolo incombente.
Dai un deciso strattone, spezzando i lacci delle tue caligheg; rotoli poi dietro il milite caduto. Nel brusco movimento ti procuri comunque una piccola lesione alla caviglia: perdi 1 punto Vita.
L'arciere non sembra voler rinunciare al suo obiettivo e scaglia comunque il dardo. La parabola arcuata è ben calibrata ma non basta a colpirti. La freccia va a conficcarsi nel già martoriato petto del legionario, permettendoti così di proseguire la tua corsa.
Con uno scatto fulmineo ti sottrai alla minaccia e raggiungi il luogo dello scontro.
Vai al **44**.

371

Il sapore non era il massimo ma perlomeno sei vivo e totalmente cosciente. Dissetato, guadagni 2 punti Vita.
Con un cenno ringrazi il locandiere, che risponde con un grugnito da sotto la folta barba.
Ora puoi salutare i presenti e tornare sulla strada principale, proseguendo verso est (vai al **45**), oppure chiedere informazioni sulla botola (vai al **312**).

372

Estrai la tua lama ed inizi un lavoro certosino sul lato orientale dell'alloggiamento. Sarebbe molto più rapido produrre una lacerazione conficcando con forza la tua arma nella parete del tendone, ma il rumore che produrrebbe lo strappo ti garantirebbe la certezza di venire sorpreso sul fatto.
Incidi dunque lo strato di pelle conciata, utilizzando la punta con un movimento rotatorio costante, fino ad intravedere i primi segni di cedimento. In poco tempo puoi sbirciare attraverso una feritoia grande quanto una noce; all'interno, come previsto, non c'è anima viva.
Prosegui il tuo lavoro inserendo la lama nel foro. A piccoli colpi il buco diventa una fessura e, in breve tempo, un ampio squarcio che ti permette di intrufolarti senza produrre il minimo rumore.
Vai al **322**.

373

Oltre la tenda che ospita l'armeria sono collocate le armi d'assedio. Ne trovi pochi esemplari: originariamente questa legione avrebbe dovuto essere stazionaria, con una semplice funzione di controllo sul passaggio del Tibiscus.
Il deposito dista circa cinquecento passi dalla breccia e, pur non potendo spostare le macchine belliche con le tue sole forze sul terreno umido della sera, credi che la gittata possa coprire la distanza richiesta.
Giunto sul posto individui un onagro che fa proprio al caso tuo. Dopo averlo orientato nella corretta direzione, carichi un masso dalla catasta di munizioni che si trova poco distante.

Alla scuola militare Metello non ti ha mai insegnato ad utilizzare questi marchingegni; hai potuto però partecipare all'utilizzo di un esemplare solo alcuni giorni fa in Pannonia, acquisendo così la tecnica base.
Non appena la prima pietra arriverà a destinazione i daci non tarderanno ad individuarti, attaccandoti di conseguenza; non hai molto tempo a disposizione e dovrai essere particolarmente preciso. Puoi scagliare solo due massi prima di avere i barbari alle costole.
Per ogni masso tira un dado: se ottieni 1, il colpo va a vuoto. Se ottieni 2, uccidi un dace. Se ottieni 3 o 4, uccidi due daci. Se ottieni un valore superiore, uccidi tre daci.
Se il valore attuale della tua Destrezza è di 9 o più, aggiungi 1 punto ad ogni lancio di dado.
Annota il totale dei daci che riesci ad eliminare perché, esauriti i proiettili, dovrai incrociare le loro lame, andando al **357**.

374

Cammini baldanzoso, sicuro che l'uscita sia ormai prossima. Proprio questa audacia ti porta a non accorgerti degli spuntoni che fuoriescono dal pavimento al tuo passaggio. Vieni ferito al polpaccio e una delle tue calighe subisce un danno ancora maggiore: perdi 3 punti Vita.

Ti medichi la gamba meglio che puoi utilizzando un brandello della tua tunica, e prosegui oltre. Alla fine del corridoio lo spazio diventa più ampio: ti si presentano di fronte altri due passaggi, ai cui lati stazionano due pietre, raffiguranti ognuna una diversa figura geometrica.

Passi oltre la pietra triangolare (vai al **132**) o esagonale (vai al **17**)?

375

Il nome dell'arciere ti suona subito familiare; un'occhiata all'anello che porta al dito medio ti rinfresca subito la memoria.

Ma certo! Hai visto un monile identico indosso ad Alsir, e inoltre, se il ricordo non ti tradisce, gli Scitzari sono lo stesso clan al quale egli apparteneva.

Provi a menzionare il nome di Alsir, curioso della reazione del tuo interlocutore.

"Vedo che hai avuto modo di incontrare mio fratello", dice Sertian, "e scommetto che è stato nei dintorni di qualche taverna. Magari avete scommesso su chi bevesse più *medos*..."

Spieghi che non è andata proprio così e ti informi riguardo alla situazione bellica sul *limes*.

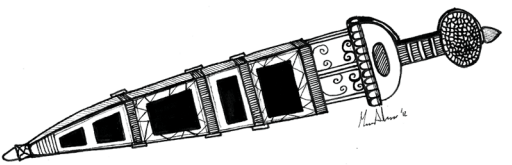
"Mi spiace, Caio", si giustifica, "ma io non mi occupo

di affari militari. So che la mia gente è stretta tra la morsa dei traci ad est e di voi romani a ovest, ma onestamente il dominio imperiale mi appare come il male minore. Da quando siete stanziati in questa zona il commercio è rifiorito e il mio clan non ha potuto che gioire di questa situazione."
Sertian scuote il capo. "Purtroppo Alsir… dannazione, l'ho sempre considerato la pecora nera della famiglia, e non mi ha mai smentito! Dicevo, purtroppo mio fratello la pensa diversamente, e si è alleato con gli sciamani e altre famiglie aristocratiche. In realtà non so cosa stiano tramando, ma di certo questa alleanza non potrà produrre nulla di buono."
Dall'espressione stizzita che conclude il suo discorso non sembra molto desideroso di discutere oltre del proprio famigliare, e decidi di non insistere.
Annota questa notizia con il nome di *Pecora Nera*.
Ora sei piuttosto interessato a scoprire qual è l'affare che era intenzionato a proporti. Vai al **106**.

376

Arretri in preda allo stupore. Non puoi credere ai tuoi occhi!
Davanti a te si erge, in completa divisa da tribuno, Marcello il Grande. L'armatura lisa è con tutta probabilità la stessa con la quale a suo tempo affrontò le orde barbare; il corpo, però, è particolarmente pallido, quasi evanescente. Non hai idea di cosa possa trattarsi, ma non hai dubbi che abbia a che vedere con i kapnobatai e i loro poteri negromantici.
Per quanto impalpabile, riesci a distinguere le fattezze del viso imberbe: i lineamenti sono quelli con i quali il corpo del comandante cadde quindici anni addietro.

Lo sguardo non è per nulla amichevole e la sua voce cavernosa ti fa salire un brivido per la schiena.
“Hai disturbato il sonno di Marcello il Grande”, tuona, “il terrore della Dacia. Chi sei tu, umile soldato, per osare tanto nelle mie terre?” Il condottiero ti punta la spada a un palmo dal tuo volto.
Ora si considera appartenente alle lande daciche; i poteri di questi sacerdoti vanno ben oltre la semplice evocazione dei morti!
Tenti di instaurare un dialogo amichevole (vai al **168**) o sfoderi l'arma senza tentennare (vai al **206**)?



377

Con la rapidità di un felino colpisci Alsir alla testa, ma ottieni il solo effetto di intontire il tuo avversario.
Il prestigioso elmo trace di forma conica resiste tenacemente al tuo attacco, subendo solo un piccola scalfittura. Un rivolo di sangue fa capolino dal paranaso, per diffondersi sul resto del viso.
Alsir si riprende all'istante dal colpo subito e, risistematosi l'elmo, ti lancia un'occhiata subdola da oltre la coltre di pioggia.
Non sei riuscito a indebolirlo e dovrai affrontarlo al massimo della sua forza.
Vai al **91**.

378

Con una buona dose di abilità ti liberi dalla toga e la lanci alle tue spalle, come fosse una rete da pesca. Il legionario si ritrova a lottare per liberarsi dall'abito, imprecando ad alta voce: devi far cessare questo frastuono al più presto!

Estrai la tua arma e, non appena la guardia si libera dalla toga, la colpisci in volto utilizzando l'elsa. Il tonfo prodotto dal corpo caduto a peso morto sul terreno ha provocato un enorme polverone, ma non ha attirato l'attenzione della ronda esterna. Osservi la guardia esanime mentre un piccolo rivolo di sangue le cola dal labbro inferiore.

L'hai colpita con una certa violenza ma respira ancora; probabilmente se la caverà con una piccola frattura.

Frughi tra i suoi oggetti e riesci a recuperare 15 denari d'oro e un Medaglione di Nettuno. Aggiungi sulla Pergamena di Viaggio ciò che desideri prendere e ti dirigi a verificare cosa si cela sotto la stuoia nei pressi del baule. Vai al **59**.

Le domandi cosa dovresti fare per avere la sua benedizione e lei tosto ti risponde.

“Mio caro milite”, inizia, “per portare con te la sacra protezione del lago dovrai risolvere un semplice enigma che ora ti proporrò.”

Preparato ad affrontare una dura prova d'abilità, ti senti tranquillizzato dalla semplice richiesta. Ti siedi su di una roccia sul bordo del laghetto, pronto a sentire cosa avrà mai da domandarti questo dolce e bizzarro personaggio. Le parole fluiscono leggere come il vento dalle sue esili labbra: “Dell'enigma io voglio che tu mi dia la risposta. Se non me la dai la tieni in bocca!”

Rimani ad osservare perplesso l'esile figura che si delinea in controluce, attendendo che il discorso giunga al termine. La sorpresa è che il termine è già arrivato; l'enigma era tutto in quella affermazione.

Inizi a ragionare su quale possa essere la soluzione; l'espressione impassibile della ragazza non lascia trasparire alcuna emozione.

Se pensi di conoscere la soluzione trasforma ogni lettera della parola nel numero corrispondente, osservando lo schema che segue:

A1 - B2 - C3 - D4 - E5 - F6 - G7 - H8- I9 - L10 - M11 - N12 - O13 - P14 - Q15 - R16 - S17 - T18 - U19 - V20 - Z21.

Dopodiché fai la somma totale e vai al paragrafo corrispondente.

Se vuoi tentare di farti rivelare la soluzione utilizzando un Medaglione di Venere vai al **208**.

Se il paragrafo al quale ti recherai non è la continuazione di questo, o se intendi rinunciare a risolvere l'enigma e attraversare il lago senza benedizione, vai al **95**.

380

Ti lasci alle spalle il brusio delle compravendite e ti dirigi verso una collinetta ricoperta da una coltre di prato verde spazzato dal vento. Giunto in cima fronteggi un vasto altopiano costellato da molte persone indaffarate.
I partecipanti alle gare sportive sono divisi in varie categorie. Sono presenti sia i legionari imperiali che i contadini della zona, venuti in cerca di facili guadagni.
Le sfide, volute già dall'imperatore Domiziano per allietare i giorni d'attesa dei miliziani, si sviluppano in tre discipline: corsa, lancio del disco e pancrazio. Prima di entrare nell'area dedicata alle gare necessiti però dell'iscrizione.
Un mercante locale, seduto ad un piccolo banco, coadiuvato da una guardia legionaria, è incaricato di registrare gli atleti e di riscuotere le quote di partecipazione. Ti avvicini incuriosito e chiedi i dettagli al mercante; questo, dopo averti squadrato, ti espone le regole.
"I giochi di Domiziano sono aperti a tutti", precisa, "anche se è bene che tu sappia che non avrai vita facile. Qui gareggiano dei veri atleti!"
Reagisci stizzito, spronandolo a proseguire.
"Certo, come credi", dice, passandoti un tavoletta di cera. "Ecco, queste sono le quote di partecipazione e le vincite. Le gare iniziano ogni ora, e tra poco comincerà una nuova sessione. Se hai intenzione di prendervi parte deciditi in fretta."
Il mercante ti mostra una malridotta pergamena, riportante costi in denari d'oro e relative vincite:

Corsa: costo 3 - vincita 9 + 1 medaglione
Lancio del disco: costo 4 - vincita 10 + schinieri
Pancrazio: costo 3 - vincita 20

Non puoi permetterti di soggiornare a lungo in questo luogo: puoi partecipare al massimo a una competizione, sempre che tu abbia il denaro necessario.
Se scegli la corsa vai al **342**.
Se scegli il lancio del disco vai al **201**.
Se provi a cimentarti nel pancrazio, la dura lotta senza esclusione di colpi, vai all'**86**.
Puoi anche lasciar perdere e, se non ci sei già stato, visitare le bancarelle (vai al **140**) oppure abbandonare la zona mercato prendendo la via del ritorno (vai al **265**).

381

L'allettante premio in palio ti spinge ad accettare la sfida di buon grado.
"Sono felice di aver trovato un audace arciere! Dunque passiamo ora ai fatti…"
Sertian inizia baldanzoso ad esporti le regole che definiranno la sfida.
Tira un dado per stabilire chi inizierà per primo. Tu inizierai con un numero pari e Sertian con un numero dispari. Per capire se la freccia scoccata va a bersaglio dovrai tirare un dado, e segnare il risultato ottenuto. Tirerai in seguito un secondo dado con il quale si dovrà ottenere un numero superiore; se otterrai un numero uguale o inferiore avrai mancato il bersaglio, altrimenti, con un numero superiore, avrai ottenuto il tuo scopo.
Ripeti alternativamente la sequenza per Sertian e per te stesso.
Ogni volta che uno di voi due centra la sagoma prendine nota: il primo che raggiunge quota tre è il vincitore della sfida.
Sertian è un arciere provetto quindi a ogni suo secondo tiro di dado aggiungerai 1 punto al risultato.

Se dovessi possedere una Freccia dell'Abilità la puoi utilizzare per il tuo primo tiro, considerandolo valido senza lanciare alcun dado. Le sagome, come precisato in precedenza, sono cinque.
Sertian fa un solco nel terreno con il tallone e segna la linea oltre la quale verranno scoccate le frecce.
"Che il duello abbia inizio!", esclama il dace.
Se vinci la sfida vai al paragrafo **84**.
Altrimenti prosegui al **318**.

382

L'ultimo fendente decapita la creatura, che ricade a terra; il corpo in breve tempo si riduce ad un cumulo di polvere verdastra fumante.
Il terrore avvolge ancora le tue membra: non avresti mai pensato di poterti trovare di fronte a un essere che credevi frutto della fantasia.
Setacciando tra i suoi resti, non trovi nulla di utile. Riponi la tua arma alla cintola e ti accasci, bramoso di riposo, su di una roccia a lato della via. La tua missione incombe e il tempo stringe, obbligandoti a interrompere anzitempo la tua pausa. Riprendi dunque il percorso interrotto dalla sgradevole sorpresa; vai al **245**.

383

Frughi freneticamente tra i tuoi oggetti estraendo l'erba medicamentosa. Dopo averla masticata a lungo la posi sopra l'area infetta, attendendone i benefici.
Non passa molto tempo e già puoi constatare che l'infezione inizia a scemare, e con essa il dolore.
Quando ti sei ripreso, puoi curiosare all'interno della sacca, dove, avvolte da una stuoia di lino, trovi alcune

fette di carne secca e dell'invitante formaggio.
Non tardi oltre ad approfittare di questo inaspettato pasto e ingurgiti avidamente il cibo: recuperi 3 punti Vita.
Puoi ora proseguire satollo lungo il tuo cammino.
Vai al **9**.

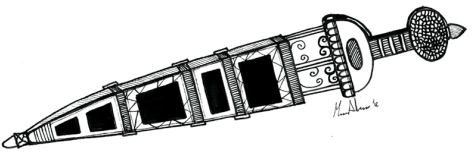
384

Ti fai strada tra il fogliame che invade in parte anche il minuscolo viottolo. Le larghe fronde arcuate impediscono il completo accesso ai raggi solari, e creano un'atmosfera da crepuscolo. Ti fai strada con la tua arma, quando senti un rumore di rami spezzati provenire dalla tua destra. Ti volti appena in tempo per trovarti di fronte a un enorme cervo dal manto bruno e lucente. Non hai tempo per ammirarne la maestosità perché, senza esitare, l'ungulato inizia a caricare; non hai fatto nulla per istigarlo, ma la tua arma sospesa a mezz'aria probabilmente lo ha innervosito. Con il palco proteso verso di te e gli occhi furenti sembra non voler cambiare idea: devi affrontarlo.

Medaglioni utilizzabili: Cerere - Diana - Giove - Vulcano

CERVO INFURIATO Forza 6 Vita 8

Se lo sconfiggi vai al **200**.



385

Grazie all'aiuto della divinità dai piedi alati riesci a sfilare dalla cintola di Rufo l'oggetto metallico; il soldato romano continua imperterrito la sua baldanzosa camminata senza accorgersi di nulla.
Dopo aver guadagnato un angolo appartato, verifichi di cosa si tratta. Quella che tieni nel palmo è una chiave d'argento, la cui impugnatura presenta una scritta che fatichi a decifrare. Sfreghi col pollice per lucidarla, e metterne in risalto l'incisione; noti che sono raffigurati tre numeri romani.
Non riesci a valutare cosa possano rappresentare, ma infili la Chiave di Rufo nella sacca (segnandola sulla Pergamena di Viaggio), fiducioso che potrà tornarti utile più avanti. Ora puoi proseguire alle gare sportive (vai al **380**) o curiosare per i banchi dei mercanti (vai al **140**).

386

Con estrema difficoltà riuscite a contrastare l'attacco dei nobili daci.
"Presto, verso la Porta Nord!", incita il prefetto. "Ricacciamo questi barbari da dove sono venuti!"
La voce tonante di Plinio riscalda gli animi delle decine di sopravvissuti. Dinnanzi la Porta Nord ora si sta svolgendo lo scontro più cruento e, a una rapida occhiata, le forze dell'esercito romano sono ancora in minoranza.
Mentre il prefetto con i suoi uomini parte all'attacco, puoi sbirciare tra le sacche di alcuni nemici caduti; la scarsa illuminazione, però, rende difficile l'identificazione degli oggetti. Non trovi oro, ma alcuni sacchetti contenenti estratti di iperico. Godendo dei benefici del-

l'erba riesci a lenire alcune ferite, recuperando 5 punti Vita.
La battaglia è in attesa di un ennesimo attore: inspiri a fondo l'aria della sera, resa acre dai fumi della battaglia, e ti incammini verso l'inferno. Vai al **198**.

387

Ti ripari dalle raffiche di vento gelido e riesci a ottenere una buona visuale, nonostante la ragguardevole distanza.
Poco prima dell'inizio della zona montuosa, oltre la quale si trova la principale fortezza del regno dei Daci, Sarmizegetusa, scorgi un piccolo villaggio composto da basse abitazioni in legno.
Alcuni *tarabostes*, i nobili daci, discutono con toni accesi di fronte all'unica costruzione presente a pianta circolare. Sembra che vi siano due fazioni in contrasto, ma ti è impossibile capire quale sia l'oggetto del contendere.
Nei campi esterni al nucleo abitato una ventina di cavalieri si preparano per l'imminente battaglia in sella ai loro destrieri; riesci chiaramente a distinguere il clangore prodotto dalle armi. Indossano tutti delle cotte a scaglie e degli elmi che lasciano scoperto il viso.
Un personaggio, però, con i suoi indumenti di una tonalità rosso acceso, spicca tra la massa. Cerchi di mettere a fuoco l'immagine per capire di chi si tratti: non riesci a credere ai tuoi occhi!
Che Giove ti fulmini se quella non è la folta barba del tribuno Sextus Magnus! Sta discutendo probabilmente con un personaggio dell'aristocrazia locale; quest'ultimo passa ora una sacca al comandante romano, il quale provvede a legarla alla propria cintola, celata sotto il

mantello purpureo.
Segna questa notizia tra le tue note con il nome di *Incontro Segreto*.
Ancora turbato per quanto visto, inizi la lenta discesa. Una volta giunto a terra, recuperi gli armamenti e i vestiti che avevi nascosto tra l'erba alta. Riprendi il cammino proseguendo al **114**.

388

Con un abile gesto estrai dalla sacca il Medaglione di Venere. Ghaniz e Toran, dinnanzi a te, sono troppo intenti a divertirsi delle tue disgrazie per notare il tuo movimento furtivo. Stringi il pezzo di metallo nel polso e, dopo aver richiamato la loro attenzione, inizi ad esporre le tue richieste; chiedi che ti sleghino e che ti mostrino la via verso il luogo dove riposa Marcello il Grande.
Toran con la sua falce spezza le corde che ti costringevano alla parete, e Ghaniz, alzando il braccio con lo sguardo apatico, ti indica il fondo del corridoio che conduce verso il cuore della montagna. Recuperi all'istante la tua arma e ti metti in moto, prima di vedere svanito l'effetto del potere della dea.
Poco dopo, il corridoio termina in un ampio salone roccioso, illuminato da una luce fioca. Vai al **288**.

389

Se quell'uomo si è dileguato evidentemente ha qualcosa da nascondere: ti lanci attraverso le vie oscure del campo, curando di non farti notare da occhi indiscreti.
La distanza che ti separa dal fuggitivo è di circa cento passi: abbastanza ardua da ridurre con le tue sole forze.

Sembra si stia dirigendo verso la Porta Nord, che si erge in lontananza, sorvegliata da alcune guardie.
Se possiedi un Medaglione di Mercurio, e lo vuoi utilizzare, vai al **36**.
Se invece non lo possiedi, oppure vuoi puntare solo sulle tue forze, vai al **166**.
In alternativa potresti anche avvisare con ampi cenni le due guardie che si trovano ai lati della porta, nella speranza che fermino il sospetto, andando al **238**.

390

L'aura bluastra che aleggia in questo passaggio ti provoca un senso di torpore: mentre procedi nella penombra un gelido tocco metallico sul collo arresta il tuo procedere.
"Non osare muoverti, barbaro", sussurra una voce alle tue spalle, "o dovrai dire addio ai tuoi ignobili famigliari!"
Allarghi le braccia in segno di resa e prontamente assicuri l'aggressore riguardo alle tue origini imperiali. Sembra che questo basti a tranquillizzarlo e ad allentare la minaccia.
"Perdonami, soldato", dice, abbassando l'arma, "ma i tuoi lineamenti pallidi e la tua imponente statura mi avevano tratto in inganno."
Scambiato per un barbaro. Di nuovo. I dubbi sulla tua romanità riaffiorano: guadagni 2 Punti Passato.
La situazione ora si è placata. Domandi quindi allo sconosciuto cosa ci faccia un milite romano in questo angusto luogo.
"Sono Lucio", spiega, "arciere della legione romana comandata da Sextus Magnus, stanziata non molto distante da qui. Sono stato inviato dal prefetto Plinio sulle

tracce di un presunto cospiratore." Il soldato rinfodera l'arma. "Il prefetto vuole sorvegliare l'operato di Sextus Magnus. Secondo una sua ipotesi, avrebbe stipulato un accordo segreto con i daci per favorire la nostra sconfitta. Mi ha così incaricato di scoprire dove si dovesse recare la spia di cui ti ho detto, ma l'ho perduta in questo labirinto demoniaco e, come se non bastasse, non riesco più a uscirne. Giove Ultore deve averti mandato in mio soccorso in risposta alle mie preghiere!"
Lusingato di essere considerato un messaggero degli dei, gli spieghi però che i fatti si sono svolti in maniera differente.
Se ti fidi di Lucio, e credi alla sua storia, portalo con te; in questo caso appunta il suo nome sulla Pergamena di Viaggio.
Se invece credi che possa essere un individuo sospetto, incaricato di controllare il tuo operato da parte di qualcuno, trovi una scusa e lo abbandoni al suo destino.
In ambo i casi dovrai proseguire il tuo cammino verso l'uscita del labirinto.
Imbocchi il passaggio rosso (vai al **173**) o quello con la tonalità arancio (vai al **298**)?

391

Le cifre presenti sul contenitore ti rimandano a un particolare al quale sinora non avevi dato importanza; quando hai sottratto la chiave che penzolava dalla bisaccia di Rufo ricordi molto bene di aver notato la presenza di alcuni numeri. Finora la chiave non ti è servita a nulla, ma forse le cifre impresse su di essa potrebbero avere un'attinenza con questa combinazione.
La estrai e scorgi in effetti la presenza di alcune cifre sull'impugnatura: IV - I - II.

Senza perdere ulteriore tempo premi i tasselli del contenitore nella sequenza precisata dalla chiave; non appena rilasci il dito dall'ultimo riquadro, uno scatto ti avverte che la combinazione era quella corretta.
Ora puoi tirare l'anello metallico e rivelare cosa si cela all'interno della scatola misteriosa. Prosegui al **149**.

392

Depositi 10 denari d'oro sul piatto ma sembra non succedere nulla. Stai per recuperarli, quando, abbassandoti, noti un fulgore provenire dalla statua stessa; si tratta di una flebile luce giallognola che ti avvolge il corpo, producendo un lieve tepore. Attraverso le tue membra avverti una piacevole sensazione, quasi avessi riposato per qualche ora.
Non sai di quale divinità barbara si tratti, ma quel che è certo è che non fa differenze tra i popoli: guadagni 4 punti Vita.
Se possiedi la Pietra del Ritorno prosegui al **254**; altrimenti vai al **226**.

393

Estrai il medaglione. Sotto lo sguardo pietrificato dell'animale, frughi tra gli oggetti personali del boscaiolo. Getti a terra il contenuto: tra qualche tozzo di pane, alcune mele e un acciarino, trovi però un anello d'oro.
Lo raccogli e rimugini su quanti denari potresti ricavarci. Passandolo tra le dita avverti la presenza di un'incisione. Scorri la scritta in caratteri latini e riesci a decifrare il nome di Sextus Magnus. Questa potrebbe essere una prova decisiva della sua colpevolezza! Non ne sei certo, ma se così fosse varrebbe ben più dei pochi dena-

ri d'oro che ne ricaveresti vendendolo al primo mercante.
Portalo con te e aggiungi questa scoperta tra le tue note con il nome di *Anello Compromettente*.
Vuoi vederci chiaro, e la curiosità ha ormai preso il sopravvento. Decidi dunque di sporgerti oltre il canneto per verificare chi sia il proprietario di questo monile.
Ti affacci e vedi un uomo immobile, con la spada a mezz'aria: si tratta sorprendentemente di un soldato romano e non di un boscaiolo, come avevi ipotizzato. Il tipico elmo italico, che pende legato alla cintola, e la lorica di cuoio che indossa non lasciano dubbi. L'uomo, però, non sembra essere attaccato da alcun volatile, e la corteccia del piccolo albero che si trova di fronte è stata martoriata in svariati punti dai fendenti del legionario.
Non riesci a capire cosa stia succedendo, ma faresti bene a non essere nei paraggi quando l'effetto dell'intervento divino avrà termine.
Se possiedi la Pietra del Ritorno prosegui salendo lungo la leggera pendenza ad oriente (vai al **296**).
Se dovessi esserne sprovvisto vai invece verso lo spiazzo che si distingue ad occidente (vai al **184**).

394

Strisci nella sabbia fino a raggiungere l'imbarcazione. Giunto alla prua ti sollevi e, assicurandoti che non ci sia nessuno nelle vicinanze, sbirci all'interno; adocchi, adagiata sotto la postazione del rematore, una pergamena.
La raccogli avidamente, ipotizzando che possa rivelarsi un indizio utile; impallidisci quando verifichi che la pergamena, scritta in uno strano idioma, riporta il marchio dell'aquila imperiale.

I sospetti di Plinio potrebbero essere dunque fondati; sembra esistere qualche collegamento tra il popolo barbaro e una spia nell'accampamento.
Sul fondo dell'imbarcazione, avvolto in un sottile panno di lino, trovi inoltre del formaggio di capra e una mela: li mangi e guadagni 2 punti Vita.
Il fatto di aver trovato una pergamena romana su di una barca dace ti informa comunque ben poco sui dettagli della vicenda, non potendo peraltro tradurre l'ignota scrittura.
Distratto da queste preoccupazioni non ti sei accorto che qualcuno sta sopraggiungendo dalla foresta, dalla stessa direzione dalla quale sei provenuto.
Lesto come una lepre svanisci tra i rovi poco distanti e lasci passare l'uomo, il quale, fortunatamente, non ti ha notato: salito sul barcone, rema fino alla riva opposta, per poi scomparire tra gli alberi. Vai al **285**.

395

Quando la palizzata che delinea l'accampamento romano si presenta all'orizzonte la spossatezza che hai sopportato finora sembra dileguarsi. I nitriti delle stalle situate a ridosso della Porta Est, e il clangore degli scontri armati che fungono da allenamento bellico, riempiono di gioia il tuo cuore facendoti sentire a casa.
Una volta superate le due guardie che sorvegliano l'ingresso, e aver risposto ai loro futili interrogativi, dovrai cercare il prefetto per discutere delle novità sopraggiunte.
Appunta tra le tue note il nome “Porta Est”: ti servirà più avanti.
Comincia ora la tua ricerca al **284**.

Le coppia di guardie all'ingresso apre i giavellotti incrociati, permettendovi di raggiungere un altro alloggiamento, adiacente all'area sacra, ma sorvegliato da ben quattro sentinelle e un decurione. Quest'ultimo dà ordine ai legionari di farvi passare e vi invita ad accedere al deposito d'armi.
Bauli ricolmi di loriche, schinieri, *cingula* ed elmi di ottima fattura giacciono sul fondo del tendone. Appesi alle travi di sostegno pendono gladi, spade, archi e pugnali, mentre, accatastati ordinatamente in un angolo buio, riconosci le sagome degli scudi legionari, con gli umboni luccicanti alla tenue luce delle torce.
"Come ti dicevo", spiega Plinio, "questa battaglia sarà particolarmente aspra. Non potendola affrontare in campo aperto dovremo fare di necessità virtù. Intendo dire che anche i nostri migliori cavalieri dovranno combattere appiedati: non vi è altro modo di sopperire alla carenza di fanteria pesante, almeno fino all'arrivo delle milizie imperiali."
La situazione pare dunque essere peggiore di quella che ti eri prospettato.
"Questa mattina", continua il prefetto, "fin dalle primi luci dell'alba, ho avuto la sensazione che qualcosa non andasse: ecco perché ho inviato un messaggero diretto in Mesia, da dove il nostro imperatore sta risalendo per raggiungerci. Ho poche speranze che possa giungere qui entro domattina, ma dobbiamo fare del nostro meglio per resistere fino al suo arrivo."
Così dicendo ti prende sotto braccio, conducendoti nei pressi delle armature.
"Prendi pure tutto ciò di cui necessiti", dice Plinio, mentre ti indica le stupende armature. "Ho già avuto

modo di vedere all'opera le temibili falci daciche, e ti assicuro che la tua semplice lorica in cuoio opporrebbe una ben futile resistenza. Quinzio ti seguirà durante la cernita e saprà consigliarti."
Alle tue spalle trovi il silenzioso funzionario pronto ad eseguire il proprio dovere. Descrivendoti le numerose armature presenti ti esorta infine ad affrettare la tua decisione; sembra che Plinio, già scomparso dalla tua visuale, stia convocando all'esterno i manipoli ausiliari, e intenda mantenere parte dell'esercito all'erta in caso di attacchi notturni.
Abbandonerai ogni arma e armatura che indossi con i rispettivi benefici, sostituendo il tutto con la recente acquisizione.
Potrai portare con te un'armatura completa comprendente una spada, un elmo italico, schinieri, protezioni per le braccia e un scudo ovale. Puoi scegliere tra tre tipi di lorica, ciascuno con diverse caratteristiche:

- Lorica hamata	(Forza +1 - Destrezza +4)
- Lorica segmentata	(Forza +1 - Vita +2 - Destrezza + 1)
- Lorica squamata	(Forza +1 - Vita +4)

Puoi prendere una sola di queste armature, e tieni presente che in questo caso potrai superare i valori iniziali delle tue caratteristiche, ma non quelli massimi.
Protetto finalmente come un vero legionario ti avvii, seguito da Quinzio, verso l'uscita.
Quando stai per varcare la soglia odi però un diffuso crepitio che, accompagnato da alcuni lamenti, sembra provenire dalla zona settentrionale; giunto all'esterno constati che anche la guardia armata che sorvegliava il

deposito ha abbandonato il proprio compito.
Plinio, in sella al proprio cavallo in completo assetto da guerra, sta dando le direttive ai militi schierati alla propria destra. I legionari, presi alla sprovvista, stanno tentando di schierarsi ordinatamente, per creare una formazione compatta; il caos che regna sovrano, però, rende complicate anche le manovre più basilari.
Il volto rigido del prefetto non riesce a mascherare la profonda preoccupazione: solo voltandoti dalla parte opposta ne capisci il motivo.
Vai al **54**.

397

Il boato dei presenti corona degnamente la tua vittoria.
Alzi le braccia festante, rivolgendoti alla folla per gustarti il momento di gloria. Adamis sembra aver incassato onorevolmente la sconfitta, ma così non è per Gaudio; quest'ultimo non la vuole accettare, e ti si avvicina strattonandoti per la tunica, fino quasi a farti cadere. Subito due guardie armate di daga intervengono a sedare l'animoso legionario che non vuole darsi pace.
“Lasciatemi… la gara è stata falsata!”, urla Gaudio, indicandoti. “Lui non è cittadino romano. Osservategli il braccio! È un liberto. Non gli è consentito partecipare alle gare!”
Le guardie, che faticano non poco a tenerlo a bada, danno una rapida occhiata al tuo tatuaggio e ti lanciano un'occhiata interrogativa.
Perplesso, istintivamente copri la B che risalta sul tuo bicipite; fai presente con veemenza che non sei mai stato in condizione servile e che sei cresciuto, armi in mano, alla scuola militare di Claudio Metello, a Roma.
Gaudio non crede a una sola delle tue parole, esor-

tandoti a fornire una spiegazione più convincente.
“E allora illuminaci! Che significato ha il tatuaggio che porti sul braccio?”, ti domanda.
Sembra essersi calmato e le guardie cautamente rilasciano la presa. Spieghi di come il tuo tatuaggio rappresenti l'iniziale della tua *gens* di appartenenza, e che porti il nome di Caio Baebio.
“Caio Baebio eh?”, ti domanda, ironico. “Puoi ingannare altri inetti forse, ma non me. Credimi, ho partecipato a numerosi aste per l'acquisto di schiavi e quel segno che porti, che tu lo possa negare o meno, mi è molto familiare.”
Non puoi credere alle tue orecchie. I suoi occhi non celano la minima traccia di menzogna, riportando a galla i dubbi sulle tue origini. Guadagni 2 Punti Passato.
“Per questa volta ti è andata bene, ma prima o poi ti smaschereranno, dannato barbaro!”, conclude Gaudio e si allontana.
La gente che assisteva alla scena si è ormai dileguata; resti solo, con lo sguardo perso, rimanendo perplesso dinnanzi a una simile accusa.
Passi a ritirare gli oggetti che avevi precedentemente abbandonato e ti vengono consegnati anche i tuoi premi. Ritiri i 10 denari d'oro e gli schinieri d’ottone, indossandoli all'istante: diminuiranno la Potenza d'Attacco dei tuoi avversari di 1 punto. Non dureranno però in eterno: potrai usufruirne solo per i prossimi tre combattimenti.
Segna sulla Pergamena di Viaggio sia i denari d'oro che gli schinieri, e prosegui il cammino allontanandoti dall'area delle gare. Vai al **265**.

Depositi l'ultima coppa di rame con forza sul banco e ti alzi, petto in fuori, ostentando la tua sobrietà. Alcune persone che si erano avvicinate, incuriosite dalla sfida, si complimentano per la tua vittoria dandoti pacche sulle spalle.
L'oste sembra piuttosto confuso: i suoi occhi, quasi completamente chiusi, sono rigati da venature sanguigne che lasciano trasparire il suo stato fisico non propriamente eccelso. Non emette fiato e, ondeggiando, si alza. Non appena in piedi le esili gambe cedono sotto il peso del tronco, facendolo piombare a terra in una nube di polvere.
Il problema che ti si presenta ora è quello di riscuotere il tuo premio. È vero che hai bevuto gratuitamente ma hai anche un languorino da sedare. Grezent, però, è sonnolento, e sembra non riuscire nemmeno ad alzarsi. Prendi una caraffa d'acqua che sostava poco distante e, sporgendoti oltre il banco, la rovesci interamente sul viso dell'oste. In men che non si dica Grezent si rialza in piedi in preda al panico, realizzando dopo pochi secondi la situazione. Rinfreschi la memoria all'oste che, pur traballante, riesce a recarsi pochi passi più indietro; utilizzando un coltello da macellaio, taglia una grossa fetta di carne dall'arrosto di cinghiale che si trova sospeso su uno spiedo. Te la porge fumante; le erbe ignote che lo cospargono insaporiscono decisamente il piatto. Divori il succulento pasto e recuperi 6 punti Vita.
Ringrazi Grezent che ricambia con un grugnito, evidentemente insoddisfatto per come si è evoluta la faccenda. Tornato in forze ti sollevi dallo sgabello e ti dirigi verso l'uscita dell'area mercato. Non hai più tempo da perdere qui. Vai al **265**.

399

La luce ambrata dell'alba irradia già l'intero accampamento mentre ti dirigi esausto verso l'area sud, dove giace indenne la tenda nella quale sei stato ospite la prima notte.

Scrutando oltre le spalle scorgi l'area settentrionale; ti rendi conto solo ora, grazie al mattino rivelatore, della portata dei danni. Le rovine della palizzata nord, ridotta ad un cumulo di tizzoni ardenti, ti fanno correre un brivido per la schiena. I resti degli alloggiamenti, ridotti ad alcune pile di cenere, stanno per essere rimossi dagli *immunes* al seguito della legione dell'imperatore Traiano.

La verve e la freschezza degli uomini del *princeps* si combinano con il disagio e la sofferenza dei legionari che, durante l'arco della notte, hanno affrontato l'orda dacica. Il sapore dolceamaro di questa visione ti dà la nausea.

Uscire vivi da quel massacro non è stato facile e dovrai ripagare gli dei per questo. Gli dei, certo... ma quali? Quelli del pantheon romano? O chissà quali altri.

La fierezza e l'orgoglio con i quali avevi iniziato la tua spedizione ai confini orientali dell'impero si sono tramutati inaspettatamente in piena amarezza: amarezza per le domande che sono sorte, e per le risposte che non sei riuscito ad ottenere.

Dopo aver depositato i tuoi averi nella cesta del dormitorio cadi in un sonno profondo: un sonno torturato da numerosi incubi.

La mattina seguente, come previsto, ti vengono assegnate le tue nuove mansioni, atte alla ricostruzione dell'area settentrionale dell'accampamento. Un *mensor*, l'addetto alla riorganizzazione planimetrica, ti indica il

lavoro da svolgere; non tardi ad obbedire. Le tue braccia faticano ma agiscono indipendenti dalla tua mente. Quest'ultima è immersa in ben altri pensieri...

Hai raggiunto il tuo obiettivo primario, riuscendo a respingere l'assalto dei daci, ma purtroppo l'autore del tradimento è riuscito a fuggire.
Puoi considerare la tua avventura conclusa positivamente, oppure ricominciare dall'inizio, tentando di completare anche l'obiettivo secondario: la cattura del tribuno.
Se decidi di accontentarti di questo risultato non cancellare i dati riportati sulla Pergamena di Viaggio; potranno tornarti utili nel prossimo volume.

400

Provato nell'anima e nel corpo, cammini lungo il cardo, in direzione meridionale, lasciandoti alle spalle lo spiazzo dell'adunata. Ai tuoi lati scorrono lentamente le vie minori, perfettamente perpendicolari, come la scuola romana insegna. Al termine del decumano, nei pressi della Porta Ovest, scorgi l'ospedale del campo, colmo di reduci.
Davanti a un alloggiamento poco distante, sono posizionate due guardie con asta e altrettanti portatori di insegne. Lì dentro, probabilmente, i pretoriani stanno interrogando Sextus Magnus, prima di infliggergli la punizione che gli compete.
Esiste chi, come il tribuno, ha tradito la propria patria e chi, come te, invece gli è fedele, pur non avendo nemmeno la certezza di appartenerle.
Per quanto hai potuto verificare sul tuo passato, potresti anche essere un guerriero alla stregua dei barbari che

compongono buona parte delle truppe ausiliarie. È la loro consapevolezza sul proprio passato che fa la differenza tra voi.
Affretti il passo e giungi infine al dormitorio, rimasto indenne durante battaglia: tutto è come lo avevi lasciato. Solo l'assenza di alcuni tuoi commilitoni ti ricorda di come tu sia stato baciato dagli dei in questa azione bellica.
Depositi i tuoi averi nella cesta ai piedi del letto e, stremato, ti tuffi in un sonno agitato.
Al risveglio trovi, come previsto, il duro lavoro approntato dal prefetto. Alcuni *mensores* stanno appostando le grome, intenti nella misurazione e nella ricostruzione totale del lato settentrionale. Ti metti al lavoro al fianco dei numerosi *immunes*, giunti al seguito delle truppe traianee, tentando di allontanare anche solo per un istante le turbe emotive che, come un tarlo, ti divorano dall'interno. Non vi riesci; i tuoi muscoli si sforzano, ma la tua mente non smette di rimuginare sul tuo oscuro passato...

Complimenti! Hai terminato l'avventura positivamente, completando sia l'obiettivo primario, la respinta dell'attacco dace, sia quello secondario, la cattura del traditore.
Ora puoi accedere con pieno merito al volume secondo. Ricorda di non cancellare i dati riportati sulla Pergamena di Viaggio perché potranno tornarti utile nel prosieguo della storia.

LEG·IV
FLAVIA·FELIX

Epilogo

Un debole sole ravviva il campo durante i lavori di organizzazione dell'offensiva imperiale. Le armature riluccenti delle coorti *equitate* sono schierate nel campo dell'adunata, in attesa dell'arrivo dell'elmo crestato di Plinio, colui il quale le condurrà saggiamente attraverso le foreste daciche, penetrando verso il cuore del regno barbaro: la cittadella fortificata di Sarmizegetusa. Ti basta un colpo d'occhio per notare che la potenza bellica della legione è triplicata con l'innesto dei manipoli traianei.
Nella quiete mattutina riecheggiano gli ordini impartiti dai tribuni alle coorti appiedate, seguiti dall'acciottolio di assestamento dei soldati.

Dall'alto del tuo cavallo bretone, assegnatoti per affrontare il lungo viaggio di ritorno verso l'Urbe, puoi scorgere la perfetta sequenza delle lance, schierate verticalmente a mezz'aria, pronte a mietere ulteriori vite daciche, e a consegnarle solertemente a Plutone.
Nei pressi dell'area settentrionale, dove i gromatici sono ancora intenti nella geometrica ricostruzione dell'accampamento, sostano, in sella ai loro destrieri, l'imperatore Traiano e i fidati pretoriani.
L'austero profilo del *princeps* scruta l'orizzonte, forse in cerca di qualche fausto segnale che possa accompagnare l'audacia del esercito romano oltre il crinale orientale.
Sprona il cavallo e si dirige verso le retrovie dello schieramento, verificando che tutto sia in ordine.

Numerose sono le macchine ossidionali giunte con i contingenti ausiliari imperiali. Argani, carrobaliste, arieti e catapulte sono allineate alle spalle delle truppe, preparate per quello che sarà un lungo assedio alla cittadella dacica.

Trasalisci in seguito al secco rumore dei carri in movimento che danno il via alla lunga marcia verso occidente.
Non prenderai parte all'azione bellica sul *limes* orientale; i fastidiosi cigolii delle ruote radiate dei carri saranno tuoi compagni di viaggio lungo la via Popilia e la Flaminia, mentre verrai ricondotto tra le mura di Roma. Porterai con te l'esperienza militare guadagnata sul campo e un discreto bottino, che potrai impiegare nei numerosi mercati della penisola.
Tornerai inoltre da Claudio Metello pretendendo delle risposte alle domande sorte durante questi mesi lontano da Roma. Mentre Sarmizegetusa diventerà Regia, scoprirai dunque se lo sguardo fiero dell'aquila, che sormonta i vessilli imperiali in testa ai carriaggi, è legato al tuo passato, oppure ti ha ingannato da sempre.

Glossario

Aedes: tempio, area sacra.

Ausiliari: militi appartenenti all'esercito romano, privi di cittadinanza. Molti di loro erano reclutati tra le popolazioni sottomesse.

Bucinator: trombettiere dell'esercito romano. Utilizzando la *buccina*, aveva il compito di segnalare ai militi gli ordini degli ufficiali.

Calighe: calzature utilizzate dall'esercito romano, dalla suola pesante e senza tacco. A questa suola erano cucite protezioni laterali e strisce di cuoio, che si allacciavano alla caviglia, chiudendo il piede.

Cardo: nel tipico schema urbanistico ortogonale utilizzato dai romani rappresenta la via che corre in direzione nord-sud.

Cingulum: cintura di cuoio portata dai soldati romani per sorreggere il pugnale, la spada ed eventuali portaoggetti; sul davanti erano applicate delle strisce di cuoio pendenti. Le decorazioni del *cingulum* sottolineavano il rango del soldato.

Comati: strato sociale dacico che comprendeva la gente comune. Essi non appartenevano né all'aristocrazia né al ceto sacerdotale; erano soliti portare i capelli lunghi, da cui il nome latino *capillati*.

Cotta di scaglie: armatura a protezione del busto composta da un maglia di scaglie metalliche.

Dacia: antica regione e, successivamente, provincia dell'Impero romano. Comprendeva parte delle attuali Romania, Ungheria e Bulgaria.

Daga: spada corta a lama larga e diritta, usata originariamente dalle popolazioni barbare e in seguito anche dall'esercito romano.

Daoi: casta di guerrieri daci appartenenti alla cosiddetta "*Confraternita dei Lupi*".

Decebalo: re della Dacia, dall'87 al 106 d.C. Muore suicida dopo essere stato definitivamente sconfitto dall'esercito imperiale di Traiano.

Decurione: in ambito militare, nell'esercito romano, era colui che era al comando di una *decuria*, cioè dieci cavalieri.

Decumano: perpendicolare al cardo rappresenta, nello schema urbanistico ortogonale romano, la via che corre in direzione est-ovest.

Derzelas: dio dacico dell'abbondanza, dell'aldilà e della salute.

Dokela: nome dacico dell'iva moscata. Pianta medicinale diffusa nell'area mediterranea e balcanica con proprietà diuretiche e depurative. Utilizzata in passato come una panacea.

Domiziano, Tito Flavio: imperatore romano. Rappresentante alla dinastia Flavia, fu in carica dall'81 fino alla sua morte nel 96 d.C.

Gens: gruppo di persone che condivideva lo stesso *nomen*. Quest'ultimo non si deve confondere con il moderno *nome*. L'onomastica romana, infatti, prevede l'utilizzo di tre nomi propri: *praenomen*, *nomen*, *cognomen*.

Gladio: corta spada, dotata di lama a doppio taglio e molto appuntita, in dotazione alle legioni romane.

Gromatico o ***Mensor***: agrimensore addetto all'utilizzo della groma, strumento atto a delineare le linee ortogonali che definiscono la struttura di una città o di un forte. Utilizzato anche per il calcolo delle superfici.

Hastati: legionari romani utilizzati prevalentemente nella prime file. Muniti di uno scudo, due giavellotti e una spada. Il vocabolo cadde in disuso al seguito della riforma mariana del 107 a.C. ma gli hastati continuarono ad esistere sotto il nome di fanteria.

Immunes: legionari o ausiliari specializzati in lavori non militari. Servivano le legioni e svolgevano mansioni che potevano andare dall'ingegnere al cacciatore, dal falegname al medico.

Kapnobatai: sciamani daci. Celibi e ascetici, solevano vivere nelle zone più alte per essere più vicini a Zalmosside, del quale officiavano il culto.

Laticlavio: striscia di porpora fissata sulla tunica per tutto il lato lungo. Originariamente riservata ai senatori, si estese poi ad altri dignitari d'alto rango e ai membri delle loro famiglie.

Limes: zona di confine dell'Impero romano, generalmente puntellata ad intervalli regolari da fortezze legionarie, dette *castra*.

Lorica: corazza romana, di cuoio o di metallo, atta alla copertura del busto.

Onagro: antica macchina bellica predisposta per il lancio di masse solide. Il telaio, dotato di ruote, presentava al centro un braccio, dotato di fionda; il rilascio del braccio, trattenuto da un fascio di materiale elastico, poteva scagliare il proiettile sino a 600 metri di distanza.

Pancrazio: sport originario della Grecia. Consiste in una lotta a mani nude dove ogni tecnica è consentita. Nell'antichità ci si spingeva, in alcuni casi, sino ad uccidere l'avversario.

Pannonia: regione storica comprendente parte delle attuali Ungheria, Croazia, Austria e Slovenia.

Princeps: titolo imperiale romano utilizzato tra il 27 a.C. e il III secolo d.C.

Sica: antica spada curva, usata in particolar modo dai Traci. Peculiarità della lama, a volte a doppio taglio, era la netta curvatura, quasi a 45 gradi.

Strigoi: figura appartenente al folklore romeno. Non-morto assimilabile in parte ai più noti zombie e vampiri.

Tarabostes: strato sociale dacico che comprendeva gli appartenenti all'aristocrazia. Costoro combattevano solitamente a cavallo e indossavano un cappello per distinguersi dalla gente comune.

Tibiscus: nome latino dell'attuale fiume Tibisco; affluente di sinistra del Danubio.

Tracia: regione che comprende l'attuale nordest della Grecia, il nord ovest della Turchia e il sud della Bulgaria. Fu una provincia romana dal I al VII secolo a.C.

Traiano, Marco Ulpio Nerva: imperatore romano. Fu in carica dal'88 al 117 d.C. e sotto il suo comando l'Impero raggiunse la sua massima espansione territoriale.

Umbone: parte metallica dello scudo, sporgente dalla parte centrale, atta a difendere le mani dalle frecce.

Zalmosside o ***Zalmoxis***: semidio dacico del Cielo e della Morte. Figura con molta probabilità realmente esistita, forse nelle vesti di sciamano; divinizzato dopo la propria morte.

Conversioni

Di seguito una conversione al sistema metrico decimale delle unità di misura romane che potresti incontrare nell'arco dell'avventura:
Palmo = 7,41 cm
Passo = 0,74 m
Pertica quadrata = 8,78 m²
Iugero = 2529 m²
Libbra romana = 327 g

Un mondo di avventure dove
Il protagonista sei tu.

libri NOSTRI

Imperium

Dai confini dell'Impero romano
al cuore dell'Urbe,
per te, Caio il Germanico,
i pericoli sono sempre in agguato.

LA SERPE IN SENO

1

LA SERPE IN SENO

1

imperium

Dai confini dell'Impero romano
al cuore dell'Urbe,
per te, Caio il Germanico,
i pericoli sono sempre in agguato.

In questo libro il protagonista sei tu.
Il limes orientale dell'Impero
sarà il terreno
delle tue prime esperienze sul campo.
Scoprirai ben presto, però,
percorrendo le lande daciche,
che un traditore sta mettendo
in pericolo le sorti della battaglia,
e che il tuo passato ha in serbo
alcune sorprendenti novità.
Affronta i pericoli con audacia,
penetra le ombre
che avvolgono la tua adolescenza
e scopri chi sta tramando alle
spalle dell'imperatore Traiano!

In questo libro il protagonista sei tu.
Vae victis!

Copertina illustrata da Luca Tarlazzi
http://www.librogame.net

librogame's LAND

libri NOSTRI